8. JAHRGANG NR. 52 DM 6,–

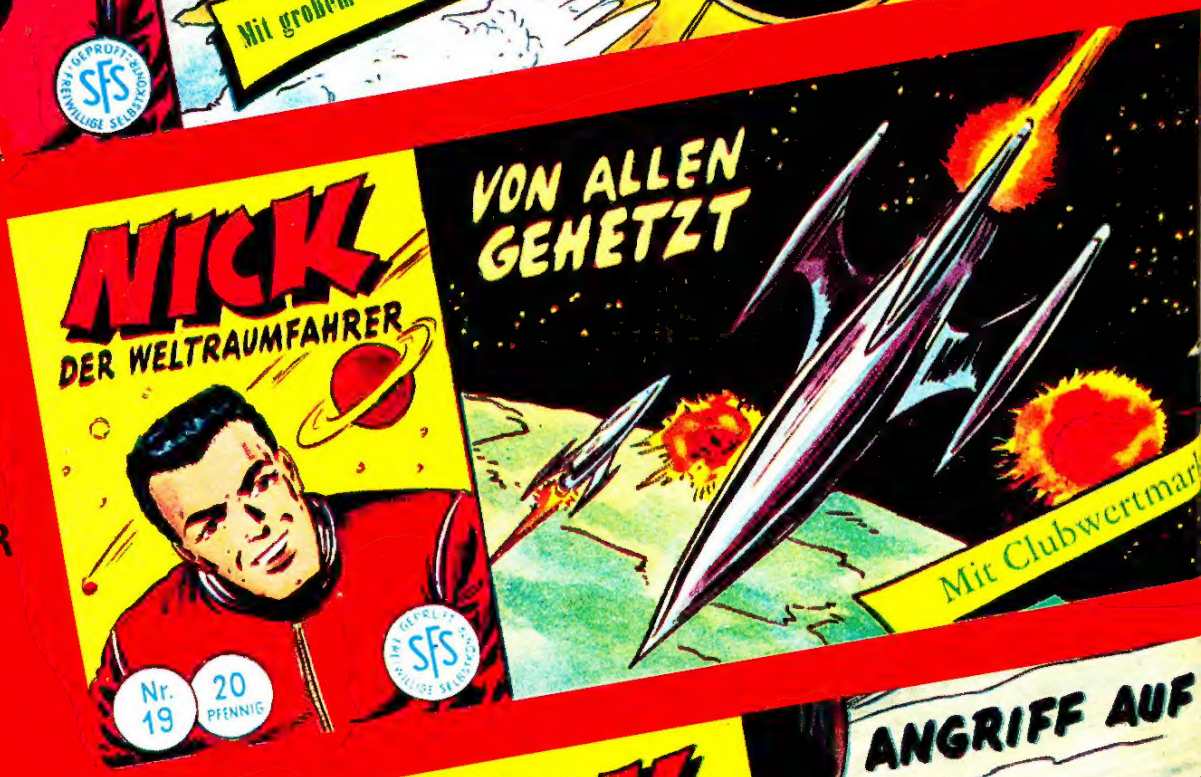
DIE SPRECHBLASE

Das große deutsche COMIC-MAGAZIN

DETLEF LORENZ:
Im Zeichen des goldenen Schlüssels – GOLD KEY in Deutschland

Hajo F. Breuer: CAPTAIN FUTURE
Pop Art für den Alltag

JETZT NEU!



AB SOFORT LIEFERBAR

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der COMMODE!

DIE SPRECHBLASE
Das große deutsche COMIC-MAGAZIN

Nr. 52

8. JAHRGANG
15. JUNI 1983

SPRECHBLASE Nr. 53
erscheint am 29. Juli 1983

Liebe Leser,

allen Comicfans, denen die Aufrasterung des FENRIR in der letzten Ausgabe nicht gefallen hat, schlagen wir vor, sich den FENRIR auf Seite 25 anzusehen, bevor sie weiterlesen.

Wir hoffen, daß wir mit einem vierfarbigen FENRIR allen Wünschen gerecht werden. Damit tragen wir sicherlich dazu bei, die Beliebtheit dieser Serie noch zu vergrößern - und ein bißchen stolz sind wir auch darauf.

Es taucht in letzter Zeit immer häufiger die Frage auf, wann wir wieder antiquarische Hefte in der SPRECHBLASE anbieten; das ist vorerst nicht geplant. Zwar kaufen und verkaufen wir auf telefonischem Wege nach wie vor Originalhefte, allerdings nur komplette Serien oder besondere Raritäten.

Wir haben uns fest vorgenommen, ab der nächsten Ausgabe wieder Leserbriefe zu veröffentlichen; das Interesse hieran ist offensichtlich sehr groß. Wir bitten also diesbezüglich um Zuschriften.
Es ist uns aus zeitlichen Gründen leider nicht möglich, alle Fragen schriftlich zu beantworten, wir bitten um Verständnis.

In unserer COMIC NOSTALGIA REIHE bieten wir diesmal folgendes neu an:

PICCOLO-SONDERBAND 19 / Akim: "Jagd d. den Dschungel",

NICK-PICCOLOS (2. Lieferung) Nr. 21 - 40 sowie die

allseits erwarteten NICK-BÜCHER Nr. 19 - 21.

Und da uns für die Fans der NICK-BUCHREIHE nichts zu teuer ist, werden wir die Bücher Nr. 22 - 24 ebenfalls in Farbe vorlegen; also auch die Hefte Nr. 112 - 121, die im Original ja schwarz/weiß erschienen sind. Na, ist das eine gute Nachricht?

Bis Ende Juli verabschieden sich
Doris und Norbert Hethke

IN DIESER AUSGABE:

STORM	..... Seite 3
Im Zeichen des goldenen Schlüssels - GOLD KEY in Deutschland Artikel von Detlef Lorenz	..... Seite 9
COMIC AKTUELL	..... Seite 18
FENRIR	..... Seite 24
COMMODE /Verkaufsangebot	..... Seite 34
CAPTAIN FUTURE Artikel von Hajo F. Breuer	..... Seite 39
CONAN	..... Seite 43

STORM

Der Schleichende Tod

2. Folge

STORM erscheint alle sechs Wochen im Sammlermagazin DIE SPRECHBLASE, im Norbert Hethke Verlag, Schönau.
Copyright © OBERON, Haarlem/Niederlande. Zeichner: Don Lawrence, Text: Dick Matena, Übersetzung: Roland Lagarden, Lettering: Arno Dierl

VOR EINER WOCHE WURDE MEIN ÄLTESTER SOHN, HUATL, VON DEN MANATECS GEFANGEN. SIE WOHNEN HINTER DER GROSSEN MAUER! EINIGE MEINER KRIEGER HABEN VERSUCHT, ÜBER DIESE MAUER ZU GELANGEN UND HUATL ZU BEFREIEN, DOCH KEINER IST JE ZURÜCKGEKEHRT. WENN ES DIR GELINGEN SOLLTE, HUATL ZU BEFREIEN, GEBE ICH DIR DAS GEGENGIFT. WIRST DU ES TUN?
DU LÄSST MIR KEINE WAHL.
IN DIESEM MOMENT...
DIE GÖTTER KOMMEN!
DIE GÖTTER! KOMM MIT!
AUS ALLEN ECKEN DER STADT STRÖMEN DIE MENSCHEN IN EINE RICHTUNG. EIN ERWARTUNGSVOLLES GEMURMEL STEIGT AUS DER MASSE EMPOR.
MAN VERSAMMELT SICH AUF EINEM GROSSEN PLATZ UND WIRFT SICH AUF DIE KNIE. UNTER HÖLLISCHEM KRACH SCHIEBT SICH LANGSAM EINE GIGANTISCHE STAHLTÜR HOCH.
SEID GEGRÜSST, O HEILIGE!
10

DURCH DAS OFFENE TOR SCHIEBEN SICH VIER MONSTRÖSE ZYLINDER. DROHEND WERFEN SIE IHRE SCHATTEN ÜBER DIE MENGE.
BEI ALLEN GÖTTERN! RAKETEN! PROJEKTILE AUS LÄNGST VERGANGENER ZEIT! SIE GLAUBEN, ES SIND GÖTTER!
UNTER DEM MONOTONEN GESANG DER MASSEN SETZEN SICH DIE RAKETEN IN BEWEGUNG. DAS AUTOMATISCHE, HYDRAULISCHE SYSTEM FUNKTIONIERT NOCH. LANGSAM STELLEN SICH DIE VIER RAKETEN AUF. DANN ERTÖNT EIN SIGNAL...
TARAAAA
11

YUCAN WENDET SICH AN STORM...
JEDES MAL, WENN UNS DIE GÖTTER BESUCHEN, BIETEN WIR IHNEN EIN DUELL... SO IST'S TRADITION...
JEDER HAT DAS RECHT, DEN ANFÜHRER HERAUSZUFORDERN. DER SIEGER WIRD DER NEUE ANFÜHRER DES STAMMES...
WENN KEIN HERAUS-FORDERER DA IST, OPFERN WIR EINEN GEFANGENEN!
DER SCHMÄCHTIGE GEFANGENE BEKOMMT EINE WAFFE IN DIE HAND GEDRÜCKT... DER UNGLEICHE KAMPF BEGINNT!
KOMM, KLEINER MANN, BESIEGE MICH, UND DU BIST DER NEUE ANFÜHRER.
ABER EIN ANFÜHRER...
...MUSS EINES KÖNNEN...
KÄMPFEN!
IST DA NOCH JEMAND, DER MIR, YUCAN, DIE STIRN BIETEN WILL?
12

DIE MASSE VERZIEHT SICH, ALS DIE RAKETEN WIEDER IM BODEN VERSINKEN. TRIUMPHIEREND GEHT YUCAN AUF STORM UND ROTA ZU ...

WIE FANDEST DU DAS DUELL?

WIDERLICH! ICH MACHE MIR SORGEN UM ROTA, DER VERGIFTETE FLECK BREITET SICH IMMER WEITER AUS. HAST DU EINE KARTE VON DIESEM GEBIET? ICH WILL SO SCHNELL WIE MÖGLICH AUFBRECHEN!

KARTE? DAS WORT BEGREIFE ICH NICHT. MEIN JÜNGSTER SOHN WIRD DIR ALLES SAGEN, WAS DU WISSEN MUSST. DU SOLLTEST DICH BEEILEN...

...IN ZEHN TAGEN IST ES UM SIE GESCHEHEN!

DAS MEINST DU!

ICH BIN KAI, DER SOHN VON YUCAN. MEIN VATER SCHICKT MICH, EDLER HERR.

KAI ERKLÄRT STORM ALLES NÖTIGE. DABEI WENDET ER SEINEN BLICK NICHT VON ROTA.

DAS GRÖSSTE PROBLEM IST ALSO DIE MAUER. GIBT'S DENN KEINE ANDERE MÖGLICHKEIT, DAS GEBIET DER MANATECS ZU ERREICHEN?

NEIN, NICHT DASS ICH WÜSSTE.

ER WIRD ES NICHT ÜBERLEBEN. NIEMAND HAT JEMALS ZUVOR EINE BEGEGNUNG MIT DEN MANATECS ÜBERLEBT! SEINE FRAU ABER IST ZU SCHÖN, UM ZU STERBEN!

ICH GEHE! SORGE DU FÜR SIE, KAI! VIELLEICHT KEHRE ICH NICHT ZURÜCK.

MACH DIR KEINE SORGEN, STORM. SIE IST IN GUTEN HÄNDEN.

LEBE WOHL, STORM. SIE WIRD IN GUTEN HÄNDEN SEIN! UND IN EINEM HAST DU RECHT. DU KOMMST NICHT MEHR ZURÜCK!

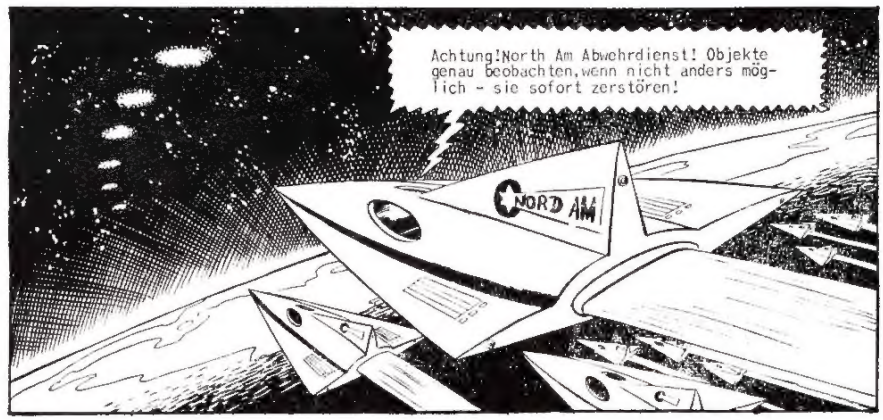
13

WÄHREND STORM SICH AUFMACHT, ZU EINER BEINAHE HOFFNUNGSLOSEN AUFGABE...
... SPRICHT KAI MIT SEINEM VATER.
VATER! AUCH WENN ER HUATL BEFREIEN KANN, ER IST NIEMALS RECHTZEITIG ZURÜCK!
WAS BEZWECKST DU?
WAS?! BIST DU WAHNSINNIG?
ICH WILL SEINE FRAU HEIRATEN! ICH LIEBE SIE!
ES IST MIR EGAL, WAS DU SAGST! ICH HABE DAS RECHT, EINE FRAU AUSZUWÄHLEN!
JA! ABER KEINE FREMDE! DIE TRADITION SAGT, ES MUSS EINE AUS DEM STAMM SEIN!
DIE TRADITION KANN MIR GESTOHLEN BLEIBEN!! ICH WILL SIE!
WAS REGEN WIR UNS DENN AUF? SIE STIRBT DOCH! NUR DAS GEGENGIFT KANN SIE RETTEN. UND DAS HABE ICH HIER, IN MEINEM AMULETT! SOLANGE ICH LEBE, BIN ICH DER EINZIGE, DER SIE GESUNDMACHEN KÖNNTE.
GENAU. SOLANGE DU LEBST.
14

Lesen Sie bitte weiter auf Seite 57

Detlef Lorenz

Im Zeichen des »Goldenen Schlüssels«

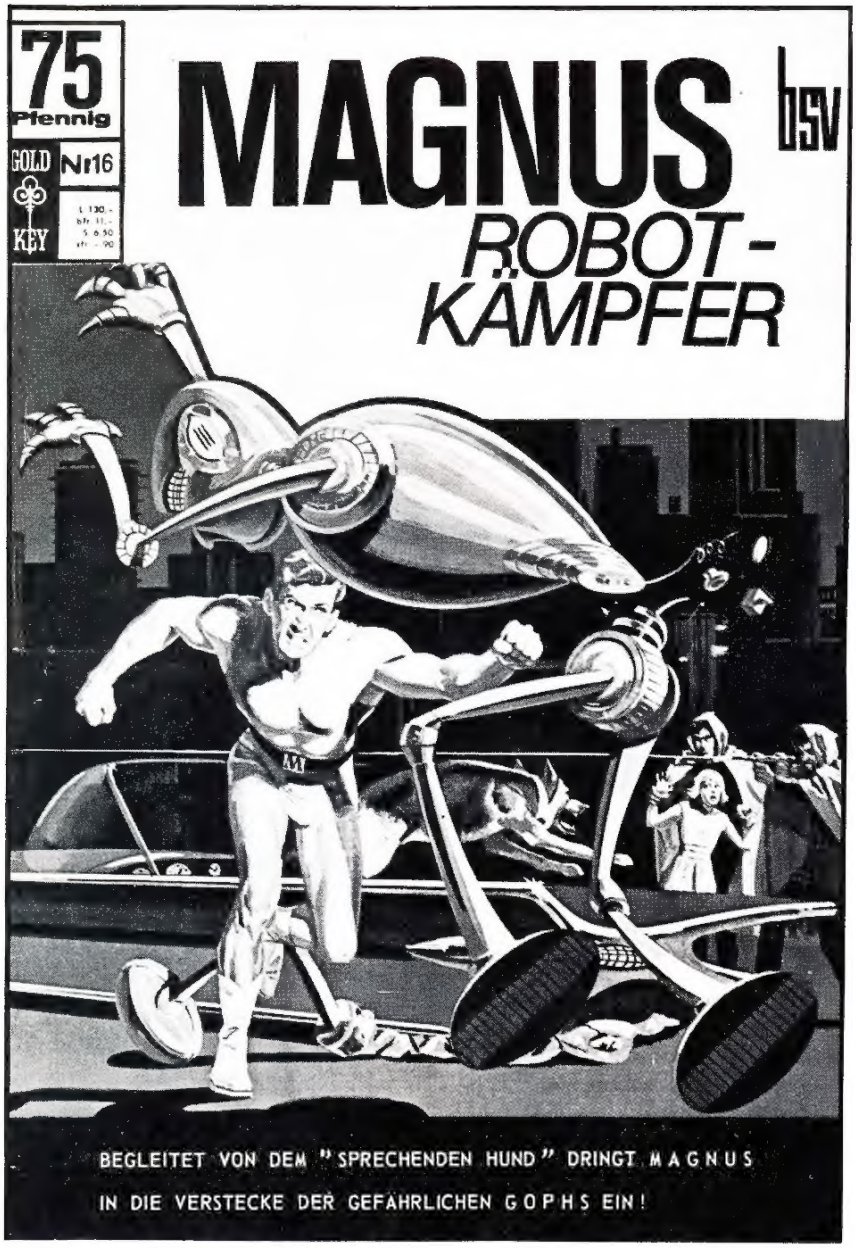


Ab Ende 1966 erschien in Deutschland eine Art Comics, die einer neuen Aera in den Charakteren der Titelhelden zum Durchbruch verhelfen sollte. Nachdem bisher die hiesige Szene eindeutig von Lehning (Wäscher) und Ehapa (Micky Maus) beherrscht wurde, importierte der BILDSCHRIFTENVERLAG aus Amerika gleich ein halbes Dutzend Science-Fiction- und Superheldencomics. Die WESTERN PUBLISHING COMPANY brachte in den USA Comics mit dem Markenzeichen eines ornamentalen goldenen Schlüssels heraus (wie heutzutage MARVEL mit dem Spinne-Symbol). Unter dem folgerichtigen Namen GOLD KEY liefen aber nicht nur die oben erwähnten Serien; auch Western, Funnys, Detektiv-Comics usw. erschienen bei WESTERN PUBLISHING. Die Company deckte also die gesamte Palette des Genres ab. Eine Zeitlang war GOLD KEY sogar ein ernsthafter Konkurrent für MARVEL und NATIONAL (DC).

Der BILDSCHRIFTENVERLAG übernahm nun viele dieser Serien für den deutschen Markt. Die ersten Ausgaben der jeweiligen Reihen wurden sogar mit dem GOLD-KEY-Emblem versehen. Anfangs operierte der BILDSCHRIFTENVERLAG recht vorsichtig. Auflagen von nur dreißig- bis vierzigtausend Exemplaren waren die Regel. Vielleicht erklären sich daraus auch die heutzutage schon recht happigen Sammlerpreise, die man für die deutschen GOLD KEY-Hefte bezahlen muß. Bemerkenswerterweise ist nämlich der amerikanische Durchschnittspreis für die Originalserien deutlich niedriger als bei uns. Leider wagte sich der BILDSCHRIFTENVERLAG aus Kostengründen nur an eine schwarz-weiße Fassung heran. Als man dann doch den Mut aufbrachte, farbige Hefte auszuliefern, war das jeweilige Heft für einige Serien gleichzeitig die Schlußnummer, so geschehen bei MAGNUS und TUROK, während es DER EINSAME REITER immerhin noch auf zehn farbige Ausgaben brachte.

Ein weiteres großes Manko begleitete aber fast alle deutschen GOLD KEY-Serien. Wie ja allgemein bekannt sein dürfte, verhält sich die amerikanische Grammatik zur deutschen doch recht unterschiedlich. Trotzdem wurde beim BILDSCHRIFTENVERLAG hemmungslos drauflos übersetzt, womit ich sagen will, daß häufig einfach eine wortwörtliche Übersetzung vorgenommen wurde. Ja, es ist sogar vorgekommen, daß noch in der Druckerei, in Polen, Ungarn oder sonst wo, hastig die Texte übersetzt werden mußten, weil sie dort nur in der amerikanischen Fassung angeliefert wurden. In keinster Weise wurde auch nur im Ansatz darauf eingegangen, daß wir nicht in den USA leben. So las man eben, daß „bei uns" diese Palmenart die größte sei, oder dieser Fisch am häufigsten in „unseren" Gewässern herumschwimmt (diese Beispiele beziehen sich auf die KEYS OF KNOWLEDGE, also „Schlüssel des Wissens" Extraseiten). Diese leicht vermeidbaren Schwächen mindern doch erheblich den Lesefluß und die Lesefreude. Aber leider gibt es in dieser Beziehung über die deutschen Verlage doch häufig Anlaß zu berechtigten Klagen.

Von allen deutschen GOLD KEY-Serien habe ich mir einige, wie ich meine, der interessantesten herausgepickt. Diese Reihen werde ich mit kurzen Abhandlungen, die die wesentlichen Charakterzüge und den Handlungsaufbau zeigen, in loser Folge hier vorstellen.



MAGNUS
Robot-Kämpfer 4000 n. Chr.

Im Jahre 4000 Anno Domini wird der gesamte nordamerikanische Kontinent, also das Gebiet der heutigen USA und Kanadas zusammen, von einer einzigen gigantischen Megalopolis überspannt. Ausgenommen von dieser Stahl- und Betonlandschaft sind lediglich einige Naturreservate wie etwa der Grand Canyon. Die kilometerhohen Bauten North Am's, wie dieses Areal nun heißt, sind auf vielen Etagen miteinander verbunden. Kühne Brückenbauwerke überspannen die Straßenschluchten, rollende Fußwege in allen Höhenlagen sorgen für bequeme Transportmöglichkeiten. Luftautos schweben von Turmspitze zu Turmspitze oder landen auf den Parkplätzen jedes beliebigen Stockwerkes. Demzufolge spielt sich auch das Leben auf den diversen Ebenen ab. Je tiefer man aber zum ursprünglichen Boden vordringt, den kein Sonnenstrahl mehr erreicht, desto unerträglicher werden auch die Lebensbedingungen. Hier unten hausen die Kriminellen, Asozialen, Arbeitsscheuen und Aussteiger.

Aber auch diese Menschen, die im ewigen Zwielicht der ungeheuren Stadtkultur vegetieren, nach den zukünftigen Maßstäben, haben ihre dienstbaren Geister, die Maschinenmenschen!

DIES ist nämlich das hervorstechende Merkmal dieser zweitausend Jahre in der Zukunft liegenden Welt: humanoid gebaute Roboter stehen allen Bewohnern North Am's in praktisch unbegrenzter Zahl zur Verfügung. Das Bild der Straßen, der Plätze, des Luftraumes und des privaten Bereichs wird von emsigen nimmermüden Robotern beherrscht. Für jeden nur erdenklichen Zweck gibt es entsprechend konstruierte Maschinenmenschen. Den mechanischen Gesellen werden dabei nicht nur die schmutzigen, gefährlichen Arbeiten übertragen, auch als Butler, Babysitter, Polizeigehilfen, Taxifahrer und dergleichen versehen sie unermüdlich ihren Dienst.

Auf den ersten Blick scheinen wir hier eine ideale zukünftige Welt zu erblicken. Aber rasch erkennt man erschrocken die negativen Seiten dieser roboterisierten Gesellschaft. Die Menschen im Jahre 4000 sind nämlich fast total abhängig von ihren Maschinen und werden von diesen gegängelt und bevormundet. Alle wichtigen Entscheidungen werden den unbestechlichen Robotergehirnen überlassen. Der Mensch als Individuum verliert immer mehr an eigener persönlicher Entscheidungsfreiheit und -freudigkeit.

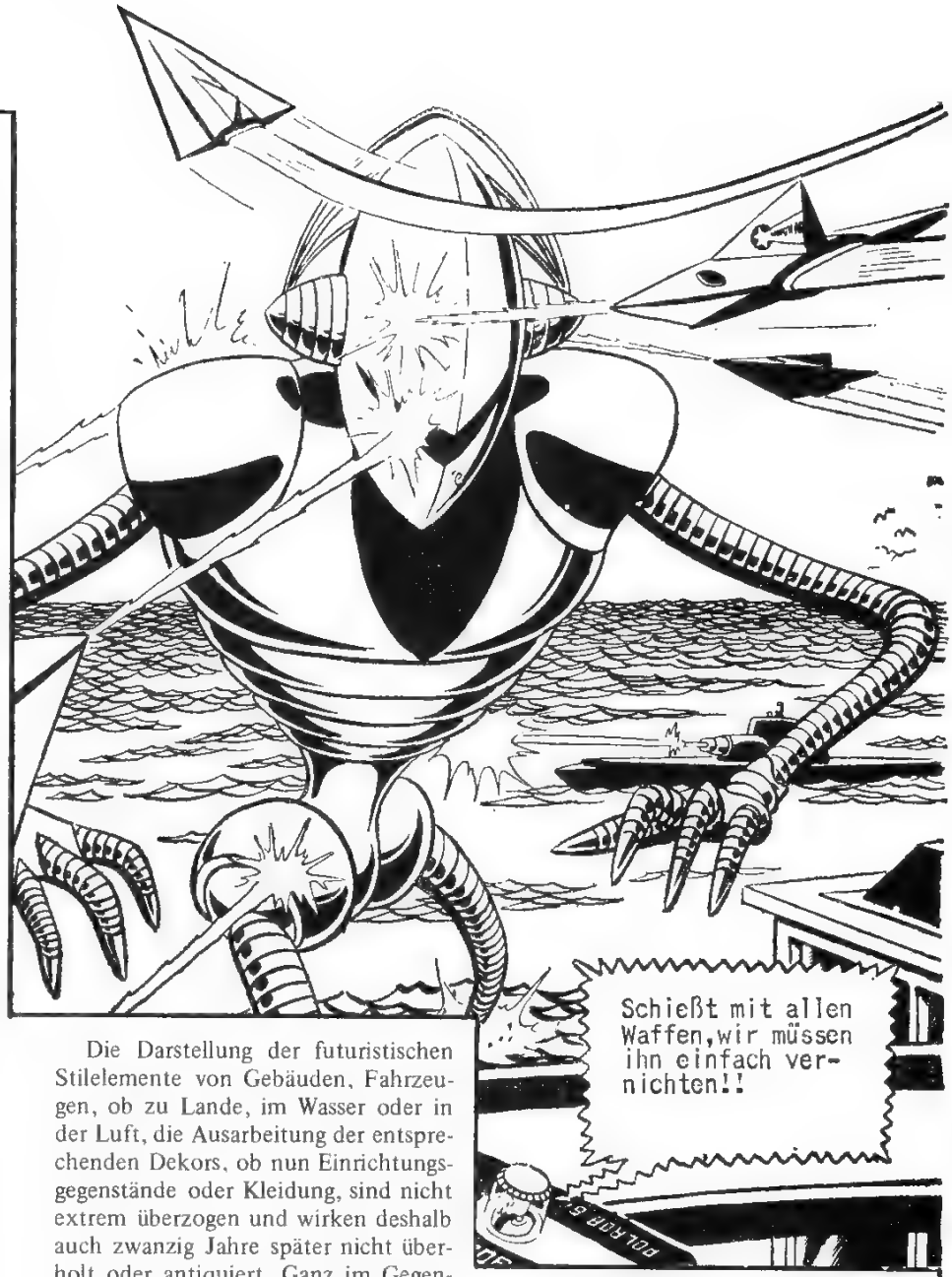
Dieser untragbare Zustand wird nun in seiner ganzen gefährlichen Tragweite von einem Roboter (!) erkannt. Dieser Maschinenmensch, mit der Bezeichnung „1A", nimmt sich eines elternlosen Kindes an und zieht sich mit ihm ein eine Tiefseekuppel zurück. Hier lehrt er dem Kind, dem er den Namen „Magnus" gibt, die Gefahren einer bedingungslosen Abhängigkeit der Menschheit von den seelenlosen Robotern. 1A erzieht Magnus aber nicht zu einem unerbittlichen Feind seiner mechanischen Brüder. Magnus erkennt, daß sie als Gehilfen dem Menschen wertvoll und unentbehrlich sein können. Versuchen sie aber die Menschen zu dirigieren, muß man sie energisch in ihre Schranken weisen.

Magnus lernt aber nicht nur die Kategorisierung in nützliche und gefährliche Roboter, 1A unterrichtet ihn auch in der Bekämpfung fehlgeleiteter Maschinenmenschen. Ein knüppelhartes Training ermöglicht es Magnus schließlich, die verwundbaren Stellen der Roboter rasch zu erkennen und sie kompromißlos auszunutzen um den jeweiligen Robotertyp zu desaktivieren. Zusätzlich pflanzt 1A ihm einen Funkempfänger ins Gehirn ein, der Magnus befähigt, den Roboterfunkverkehr zu empfangen und so die Kommunikation der Automaten zu überwachen.

Dann, als Magnus erwachsen ist, entläßt 1A seinen Zögling mitten in North Am; der mühsame Kampf des Roboterbekämpfers nimmt seinen Anfang. Als am schwierigsten erweist es sich für Magnus die lethargische Menschheit wachzurütteln und sie auf die Gefahren ihres allzu bequemen Lebens hinzuweisen. Rasch findet Magnus einige Verbündete, die gleich ihm denken, aber bisher nicht die Fähigkeiten besaßen, den Robotern die Stirn zu bieten: „Leja", die hübsche blonde Tochter des Senators Clane, stellt sich ebenso rückhaltlos auf Magnus' Seite wie die Jungen vom Bund der „Außenseiter".

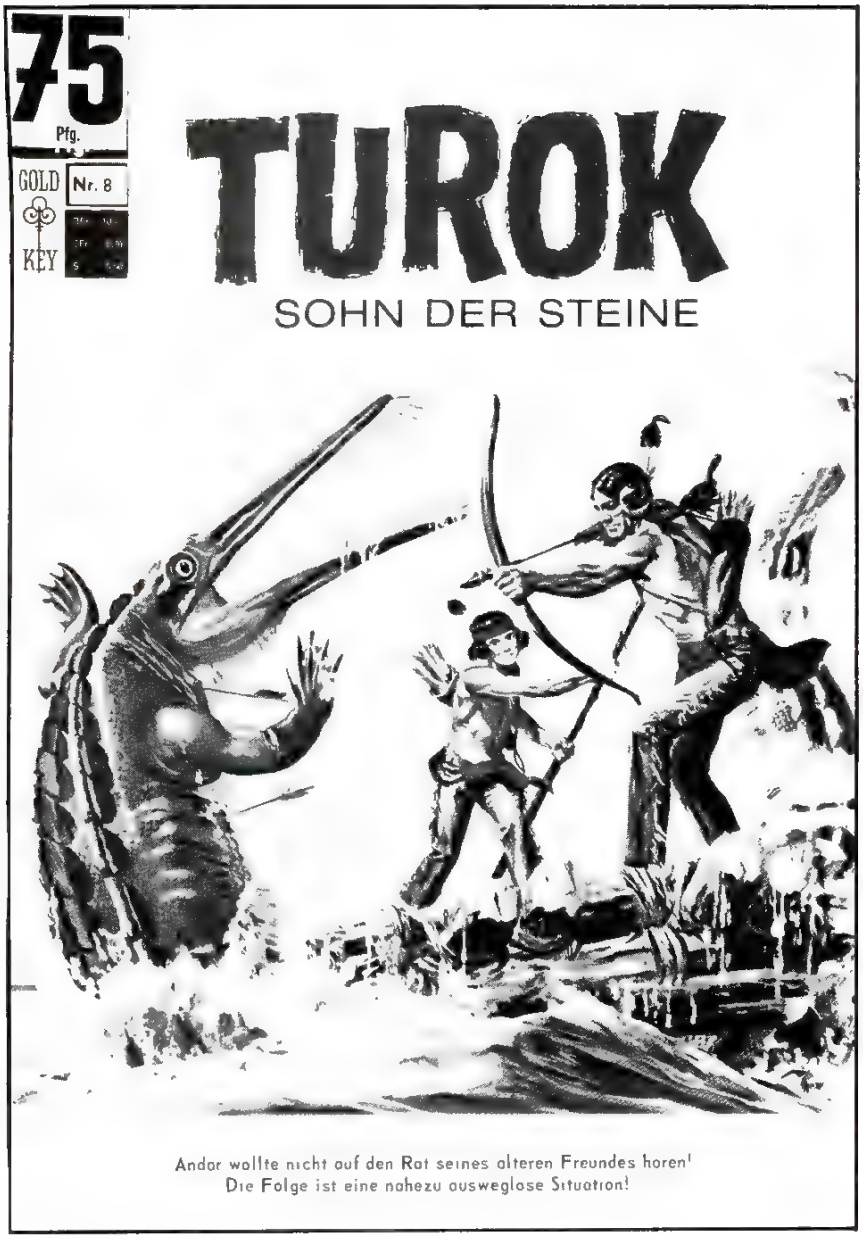
Nach vielen gefährlichen Abenteuern gegen größenwahnsinnige, fehlgeschaltete Roboter, gegen machthungrige, verrückte Wissenschaftler und außerirdische Bedrohungen gelingt es Magnus und seinen Freunden schließlich, der unselbständig und passiv gewordenen Menschheit neue lebensbejahende Impulse zu vermitteln. Er zieht sie erfolgreich aus dem scheinbar unentrinnbar gewordenen Weg in den Sumpf der Apathie und zeigt ihnen neue, gangbarere Möglichkeiten im Umgang mit den Robotern.

RUSS MANNING, der wesentlich bekannter als excellenter Tarzan-Zeichner wurde, ersann 1963 diese Schreckensvision einer kurz vor dem Abgrund stehenden Menschheit. In diesem SF-Comic setzte er sich schon damals durchaus folgerichtig mit bereits jetzt erkennbaren Trends der um sich greifenden Mechanisierung und Automatisierung auseinander. Er forderte, daß die Maschinen (-menschen) dem Menschen nur passive Helfer sein sollten. Auch die in der Gegenwart schon beginnende hemmungslose Ausuferung unserer Städte setzte er konsequent fort und stieß dabei auf ein so gigantisches Stadtgebilde wie North Am. Manning erdachte sich eine durchaus mögliche Weiterentwicklung nach den heutigen Trends und schilderte den Zukunftsmenschen mit seinen Stärken und Schwächen, wie sie dem gegenwärtigen Menschen anhaften. Mannings klarer, sauberer Zeichenstil kam in diesem Comic hervorragend zur Geltung. Ja, ich muß sogar sagen, daß mir der Magnus in seiner Ausarbeitung besser gefällt als sein Tarzan. Mitunter wirkte Mannings Dschungel nämlich zu steril und zu sauber für eine unberührte Wildnis.



Die Darstellung der futuristischen Stilelemente von Gebäuden, Fahrzeugen, ob zu Lande, im Wasser oder in der Luft, die Ausarbeitung der entsprechenden Dekors, ob nun Einrichtungsgegenstände oder Kleidung, sind nicht extrem überzogen und wirken deshalb auch zwanzig Jahre später nicht überholt oder antiquiert. Ganz im Gegenteil sogar, welchem SF-Fan fällt nicht sofort eine frappierende Ähnlichkeit zwischen Mannings Roboterkonstruktionen und denen der neuen SF-Filme auf. Bis auf den Humor, der aber für die frühen utopischen Filme völlig unüblich war, gleichen sie doch solchen Typen wie Ce-Dreipeo, den absolut humanoiden Robotern aus „Futureworld" oder dem „Blade Runner". Eine ganze Sparte setzte fort, was bei Aesop begann und bei Walt Disney seinen Höhepunkt fand: die Vermenschlichung der Tiere bis hin zur bloßen Karikatur ihrer selbst. Da große Teile der SF sich als Fortsetzung der Märchen in die Zukunft betrachten, erscheint es völlig normal, daß nun die Roboter an der Reihe sind, den Weg der Anthropomorphisierung zu beschreiten.

Als Manning zum Tarzan-Zeitungsstrip überwechselte, setzten andere Zeichner, wie Mike Royer, den Magnus fort, allerdings weniger erfolgreich. Bereits ab der neunundzwanzigsten Ausgabe erschien schon wieder altes Manning-Material. Mit der Nummer sechsundvierzig wurde dann dieser Comic endgültig eingestellt. In Deutschland gab es fünfundzwanzig Magnus-Hefte, von denen das letzte in Bonbonfarben angelegt war. Seit 1978 erscheint auch Magnus in erneuter Auflage in den Actionhelden-Taschenbüchern des Condor-Verlages. Leider mußten die einzelnen Seiten nun stark verkleinert werden, so daß viel vom räumlich angelegten Bildentwurf der Manning-Zeichnungen verloren geht; die anderen Zeichner sind ohnedies nicht sonderlich relevant.



TUROK
Sohn der Steine

Turok, ein nordamerikanischer Prärieindianer der vorkolumbianischen Epoche, dringt eines Tages bei einem Streifzug mit seinem jugendlichen Begleiter Andar in eine geheimnisvolle Höhle ein. Die Indianer finden sich alsbald in einem riesigen Höhlenlabyrinth wieder, das in seiner Ausdehnung an die Mammuthöhle in Arizona erinnert. Kreuz und quer verlaufende Stollen, unendlich erscheinende Gänge, unterirdische Flußläufe und gewaltige domartige Grotten versetzen die beiden unerschrockenen Wanderer immer wieder in Erstaunen. Tiefer und tiefer dringen die beiden Rothäute in die unterirdische Welt vor. Schließlich gelangen sie ans Tageslicht; aber wie groß ist ihr Erstaunen, als sie eine völlig fremdartige, nie gesehene Welt erblicken. Vor Turoks und Andars großen Augen offenbart sich ein ausgedehntes, viele Kilometer durchmessendes Tal, dessen Ränder von steilen schroffen Felsen begrenzt werden. In Kürze müssen sie dann feststellen, daß eine Ersteigung dieser hohen Klippen unmoglich ist.

Vorsichtig und aufmerksam umherblickend dringen sie forschend in dieses verlorene Tal ein. Sie finden eine Fauna und Flora vor, die es auf der übrigen Erde schon seit Jahrmillionen nicht mehr gibt. Die kleinen und großen Saurier der Kreidezeit (vor etwa einhundert Millionen Jahren) hüpfen, stampfen und fliegen kreischend und brüllend durch das Gestrüpp der riesigen Farn- und Gingkobäume. Schrecklich sind die Raubsaurier anzusehen; vor allen anderen aber der fünfzehn Meter hohe Tyrannosaurus Rex, das unglaublichste fleischfressende Tier, das die Natur je hervorgebracht hat. In ihrer mangelnden Kenntnis über die hiesigen Verhältnisse wären weniger geschickte Wanderer als Turok und Andar sicherlich rasch im Magen einer der gewaltigen Panzerechsen gelandet. Aber ihr wacher Verstand und ihre Waffen, die noch eine bedeutende Rolle spielen sollen, retten sie nicht nur über die erste kritische Phase hinweg. Zudem findet Turok durch Zufall eine Pflanzenart, deren Wurzelsaft jedem Lebewesen blitzschnell den Tod bringt. Sie beschmieren ihre Pfeilspitzen damit und brauchen von nun an kein noch so schreckliches Monster mehr zu fürchten; vorausgesetzt, sie lassen sich nicht überrumpeln.

Aber dieses Tal wird nicht nur von wider die Natur lebenden Tieren bevölkert, auch Vorzeitmenschen fristen dort ihr Dasein. Neandertaler, Cro Magnon und alle moglichen Spielarten des frühen Pithekanthropus durchstreifen unruhig die vorzeitlichen Urwälder des verborgenen Tales. Turok und Andar erweisen sich ihnen nicht nur intellektuell als überlegen, auch ihr Pfeil und Bogen bedeutet so etwas wie eine ultimative Waffe in diesem weltabgeschiedenen Gebiet. Die Vormenschen ihrerseits verfügen nur über Knüppel, Speere und Steinäxte, die mit den weitreichenden, stets treffsicher abgeschossenen Pfeilen natürlich nicht zu konkurrieren vermögen.

Nachdem Turok und Andar dieses Tal ausgiebig erkundet und für ihre Auffassung als zu lebensfeindlich eingestuft haben, wollen sie in ihre vertraute Prärie und zu ihrem Stamm zurückkehren. Aber zu ihrem großten Entsetzen finden sie den unterirdischen Ausgang nicht wieder, und an eine Bezwingung der lotrecht ansteigenden Felsen ist nicht zu denken.

Von nun an bestimmt die sehnsuchtsvolle Suche nach einem Ausgang den stetigen Fortlauf der Handlung.

Turok und Andar geraten in immer neue Gefahren, müssen sich vehement der urweltlichen Bestien erwehren, schließen Freundschaft mit den Urmenschen oder kämpfen gegen diese (meist um den Besitz ihrer Waffen). Häufig findet sich für die beiden Indianer ein Hoffnungsschimmer, aber der Schluß der jeweiligen Geschichte erweist sich hierin als trügerisch. An anderer Stelle suchen dann Turok und Andar nach einem Ausweg. Aber selbst als sie endlich einmal „draußen" anlangen, vermögen sie ihrem grausigen Schicksal doch nicht zu entfliehen. Um ihre Heimat vor den stampfenden Säulenbeinen der Urweltechsen zu bewahren, die gleich ihnen nach einem Erdbeben das verlorene Tal verlassen, entzünden sie ein riesiges Feuer. Die lodernden Flammen treiben aber nicht nur die Saurier zurück, auch Turok und Andar müssen vor den züngelnden Flammen durch die klaffende Felslücke wieder ins Tal. Ein gleich darauf einsetzendes erneutes Erdbeben schüttet den Einschnitt zu, und die beiden Indianer sitzen erneut im Tal fest.

Dieses verzweifelte Anrennen gegen eine unerbittliche Natur und ein unbarmherziges Schicksal begann im Jahre 1954, als im Dezember das erste Turok-Heft erschien. Kein geringerer als der kurzlich verstorbene Rex Maxon war der Erfinder des Turok. Nachdem er damals fast zwanzig Jahre lang Tarzan-Comics für die Zeitungen gezeichnet hatte, wollte er sich eigentlich zur Ruhe setzen, in Rente gehen. Aber die Beschäftigung mit dem Medium ließ ihn doch nicht los, und nach einigen anderen Arbeiten kreierte er „Turok Son of Stones".

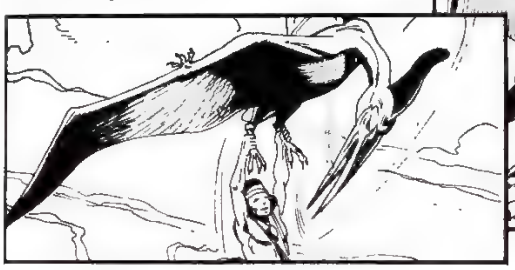
Die Story erwies sich von Anfang an als Erfolg. Das psychologische Spiel mit den unermudlich suchenden Indianern, die nach keinem noch so harten Schicksalsschlag die Hoffnung aufgaben, begeisterte die Leser. Erstaunlicherweise eigentlich, denn die Indianer gehören bekanntlich nicht gerade zu den beliebtesten Bevölkerungsgruppen in den USA. Sicherlich forderte aber auch der Aufbau, die Konzeption der Geschichte den Absatz. Die uberwiegend jugendlichen Leser konnten sich leicht mit Andar, dem mitunter rebellischen, aber auch leichtsinnigen Jungen identifizieren. Daß letztlich der väterliche Turok stets die Übersicht behielt, schmälert nicht die eben aufgestellte Behauptung. Jugendliche wissen schon, daß Ältere auf Grund ihrer Erfahrung eine Situation besser überblicken können, nur geben sie es halt

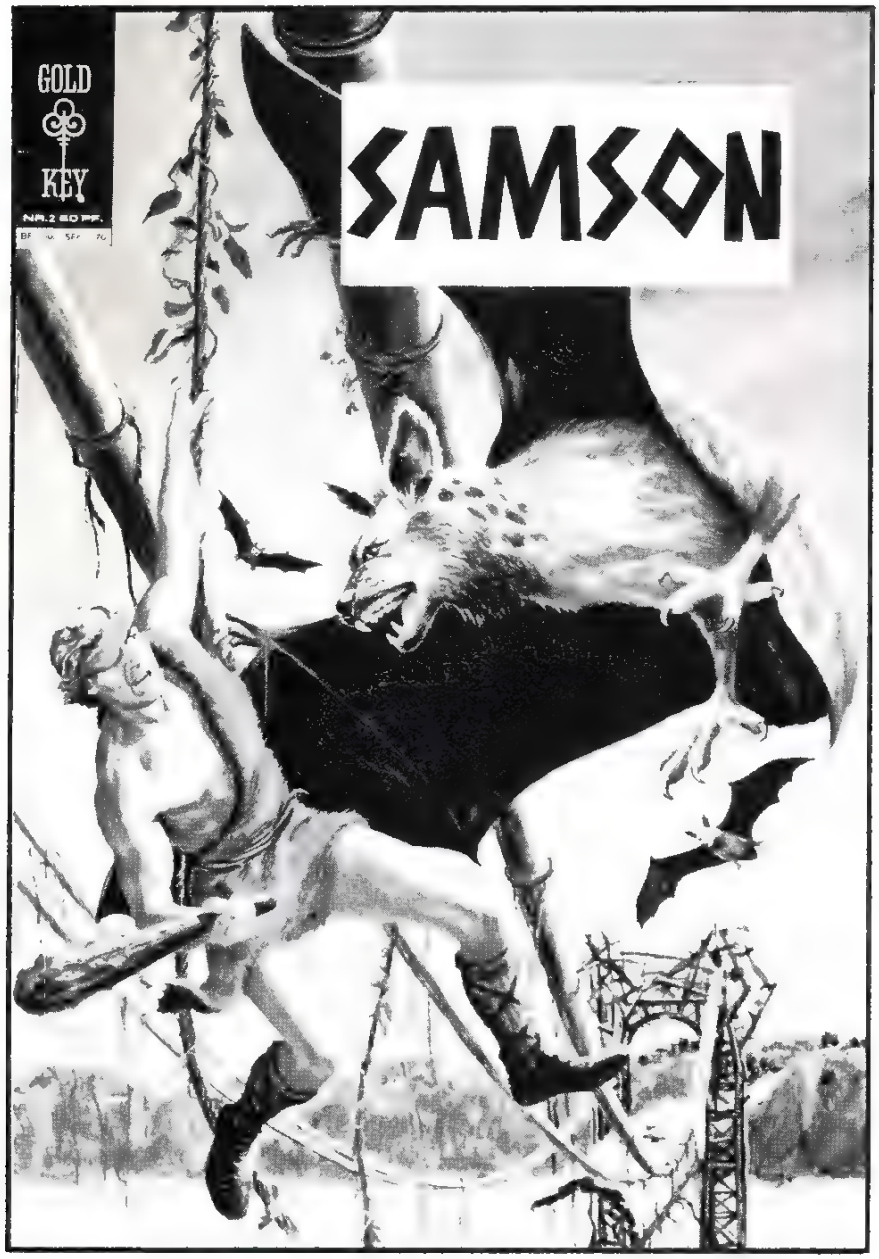
ungern zu. Andar erfüllt also in „Turok – Son of Stones" gleich zwei Aufgaben. Erstens spricht er Kinder eher an, sie stehen ihm altermäßig ja erheblich näher, und zum anderen brauchte Turok keine Selbstgespräche zu führen. Die Figur des sogenannten Sidekick ist schließlich keine Erfindung der Neuzeit. Don Quichote und Sancho Pansa stehen wohl als Paradebeispiel für eine ganze Kolonne ähnlich konstruierter Duos.

Fünfundzwanzig Jahre lang, bis zum Januar 1980 und zur Heftnummer einhundertfünfundzwanzig, versuchten Turok und Andar dem prähistorischen Tal zu entfliehen. Für eine Serie, in der es in jedem Heft um immer wieder dieselbe Problemlösung geht, ist dies doch ein ganz schöner Erfolg. Mit dazu beigetragen hat sicherlich auch Alberto Giolitti, der Turok zeichnerisch auf ein höheres Niveau brachte. Er fertigte auch eine neue Origin-Story an, mit der dann die deutsche Nummer Eins beginnt.

Rex Maxon siedelte die Geschichte zeitlich kurz vor dem Erscheinen der Weißen in der neuen Welt an. So ließ sich diese jetzt nicht mehr vorhandene Enklave der Natur leicht einer alles auslöschenden Katastrophe in die Schuhe schieben. Einige Seiten des Heftes füllte Maxon mit pseudowissenschaftlichen Abhandlungen wie: „Als es noch keine Menschen gab", oder „Die junge Erde", was in den amerikanischen Comic-Heften eine Zeitlang die Regel war. Hier schilderte er in Wort und Bild das Leben der Saurier und das der ersten Menschen, die sich gegen eine erbarmungslose Umwelt behaupten mußten. Da sie aber ihr Schicksal energisch selbst in die Hand nahmen, gelang es unseren Vorfahren leicht, als Sieger aus diesem Ringen hervorzugehen. Ein speziell in den Fünfzigern und nun auch wieder propagiertes Leitmotiv des amerikanischen Way of Life.

Einen Augenblick später sieht ein fliegender Honker die Beute! Er senkt sich herab...
Greif nach seinen Beinen!
So also willst Du entkommen! Da zieh ziehe ich die Termiten vor!





SAMSON

Diese Geschichte beginnt einige Jahrzehnte in der Zukunft nach der großen, zur grausigen Wirklichkeit gewordenen Nuklearkatastrophe. Die explodierenden Atomraketen der irdischen Weltmachte haben die Erde zerstort und eine radioaktive Trümmerholle hinterlassen. Wabernde, leuchtende Nebelschwaden umkreisen einen toten Planeten. Das heißt, bar jeglichen Lebens ist die Erde nicht. Einige Menschen und Tiere haben das apokalyptische Zeitalter wie durch ein Wunder überlebt. Radioaktive Strahlung verändert im Laufe der Zeit ihr Erbgut und bringt die grauenvollsten und unglaublichsten Mutationen hervor. Es gibt so gut wie keine Tiere mehr, die noch an die Lebewesen der Vorkriegszeit erinnern. Der Kampf ums Überleben ist in der Nach-Atomkriegsepoche besonders grausam und hart. Viele Lebewesen sind zu schrecklichen Raubtieren entartet, die mit dolchlangen Zähnen, rasiermesserscharfen Klauen und den unglaublichsten Fähigkeiten versehen auf alles Jagd machen, was ihren Weg kreuzt. Der Tyrannosaurus Rex, bisher das Urbild des perfekten Raubtieres, wirkt dagegen wie ein Schoßhundchen.

Auch die Pflanzenwelt hat sich grotesk verändert. Riesige fleischfressende Pflanzen und Bäume beherrschen den dichten Dschungel, der wild und ungezähmt auf den Ruinen der zerstörten Städte wuchert.

Aber selbst Menschen haben das tödliche Spiel mit dem göttlichen Feuer uberlebt. Irgendwann sind in den Bunkern nämlich die Lebensmittel und Atemvorräte zur Neige gegangen und sie müssen sich ans düstere Tageslicht hervorwagen. Bisher scheinen sie sich aber weder geistig noch korperlich verändert zu haben. Sie fristen, in stumpfsinnige Barbarei zuruckgefallen, in den Trümmern, die ihnen ihre Vorfahren hinterlassen haben, ihr kärgliches Leben. Von einer bestialischen Umwelt hoffnungslos eingeschnürt, vegetieren sie ohne Hoffnung dahin. Mit den vermoderten und verrosteten Zeugnissen der einstmals hochstehenden Technologie wissen sie nichts anzufangen und gebrauchen Klaviere höchstens als Brennmaterial.

Eines Tages aber wird ein Junge geboren, der sich bereits in seinen ersten Lebensjahren von den anderen Menschen unterscheidet. Rein äußerlich gleicht er seinen Stammesgenossen, die irgendwo auf einem gesäuberten Hinterhof mitten in New York leben. Aber die Muskeln des Jungen scheinen aus Stahlbändern geschmiedet zu sein, denn niemand, ob Mensch oder Untier, vermag seinen gewaltigen Fäusten zu widerstehen.

Natürlich ist Samson, wie das Kind folgerichtig genannt wird, bei den „N'Yarks", so tituliert sich eine Horde, höchst willkommen. Hält er ihnen mit seinen gewaltigen Kräften doch nicht nur die gefährlichen mutierten Fabelwesen vom Halse, auch andere, um die wenigen Nahrungsmittel konkurrierende Menschengruppen meiden das Gebiet der N'Yarks, nachdem sie mit Samson in näheren Kontakt geraten sind.

Eines Tages, Samson ist erwachsen geworden, begegnet er Sharmaine, der blonden Tochter des alten Mindor. Die beiden hausen als Einzelgänger in ei-

nem alten Tresorgewölbe, umgeben von Goldbarren und Geldbündeln, die in dieser Zeit keinerlei Wert mehr besitzen. Mindor ist einer der wenigen Menschen, die das Erbe ihrer Vorväter nicht ganz vergessen haben. Er versucht die Technik zu erhalten und ihre Funktionsweise zu rekonstruieren. Allerdings sind ihm hierbei Grenzen gesetzt, da er ganz auf sich allein gestellt ist und viele Dinge, die er in den wenigen noch erhaltenen Büchern liest, nicht begreifen kann.

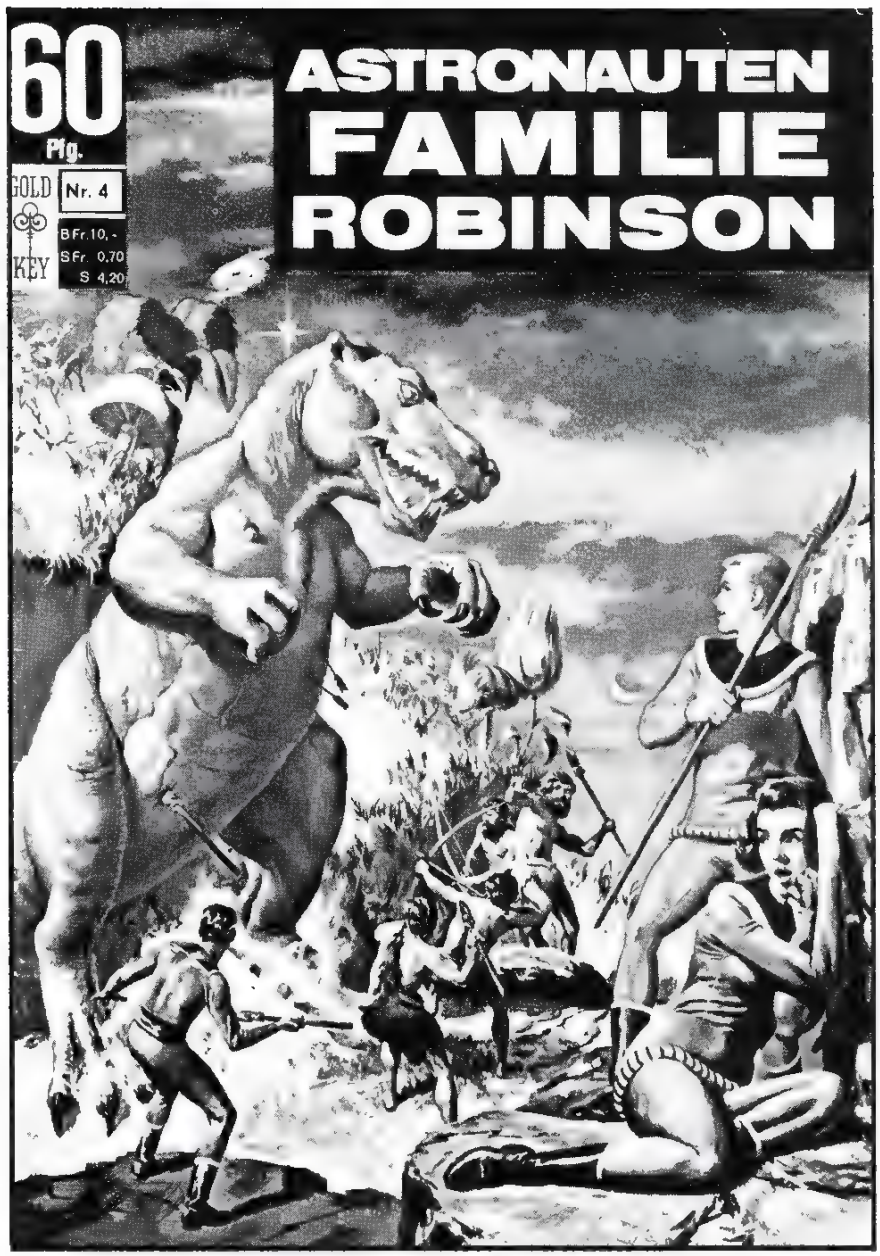
So richtig schön verwickelt wird die Geschichte, als eines Tages Terra auftaucht, eine sich in Samson verliebende schwarzhaarige junge Dame. Auch sie verfügt über großes Wissen, ist ehrgeizig und möchte mit Samson an ihrer Seite über die Trümmerwüste des einstigen New Yorks herrschen. Aber Samson hat sich schon für Sharmaine entschieden. Diese nun nicht erwiderte Liebe verführt Terra oft zu bösartigen Handlungen, die aber stets von Samsons nimmermüden Muskeln bereinigt werden.

Vor diesem Szenarium spielt die Geschichte um „The Mighty Samson", der im Juli 1964 das Licht der Comicwelt erblickte. Zwanzig Ausgaben, die bis zum November 1969 vierteljährlich erschienen, zeigten dem schaudernden Leser eine von Menschenhand zerstörte Zivilisation. Obwohl die Menschheit nun wieder in eine finstere Welt zurückgebombt wurde, versuchen die Überlebenden sofort und unermüdlich die Grundlagen für eine neue Existenz zu schaffen. Mitten im Fegefeuer der Hölle versprühter Optimismus, der vielleicht tatsächlich eine der Grundeigenschaften der menschlichen Rasse ist.

Drei Jahre später, im August 1972, wurde Samson mit der Nummer einundzwanzig fortgesetzt, die Zeit war wieder mal reif für Katastrophenstorys. Noch einmal rangen Samson und seine Gefährten dem gierigen Urwald die Überreste der versunkenen Epoche ab um eine neue, bessere Zukunft aufzubauen. Mit der Ausgabe einunddreißig im März 1976 folgte dann die zweite, bis heute endgültige, Einstellung von „The Mighty Samson".

In Szene gesetzt hat diesen grusligen Schock auf eine von vielen befürchtete Zukunft Frank Thorne, der hierzulande völlig unbekannt und auch in Amerika nicht in die Reihe der Zeichnergiganten eingeordnet ist.

Bei uns in Deutschland erschien Samson vom Dezember 1966 bis zum Janaur 1970 sechzehn Hefte lang im Bildschriftenverlag.



Astronautenfamilie ROBINSON

Im Dezember 1962 erschien das erste Heft der Science Fiction-Comic-Serie „Space Family Robinson". Die Grundidee ist von niemand anderem ersonnen worden als dem Erfinder so abstruser Charaktere wie Primus von Quacks, Daniel Düsentrieb und Onkel Dagobert, nämlich von Carl Barks (!). Die Grundkonzeption der Astronautenfamilie Robinson ist recht simpel und gehört zum Strickmuster einschlägiger Comicserien.

Die erste bemannte Weltraumstation der Erde ist durch kosmische Gewalten von ihrem Kurs abgetrieben worden. Nun versucht die Besatzung, June und Craig Robinson, sowie deren halbwüchsige Kinder Tim und Tam, den Heimatplaneten wiederzufinden. Was sich so einfach anhört, entpuppt sich alsbald als wahre Odyssee im Weltraum. Die Robinsons werden an alle nur denkbaren Orte der Milchstraße verschlagen. Die absonderlichsten Lebewesen

kreuzen ihren Weg und sind der Besatzung mal freundlich, mal bösartig gesinnt.

Unbeirrt ertrotzen sich die Robinsons ihren verschlungenen Pfad durch die Galaxis. Einmal finden sie die Erde sogar wieder, sind dabei aber zehntausend Jahre in die Vergangenheit verschlagen worden und erleben den Untergang von Atlantis.

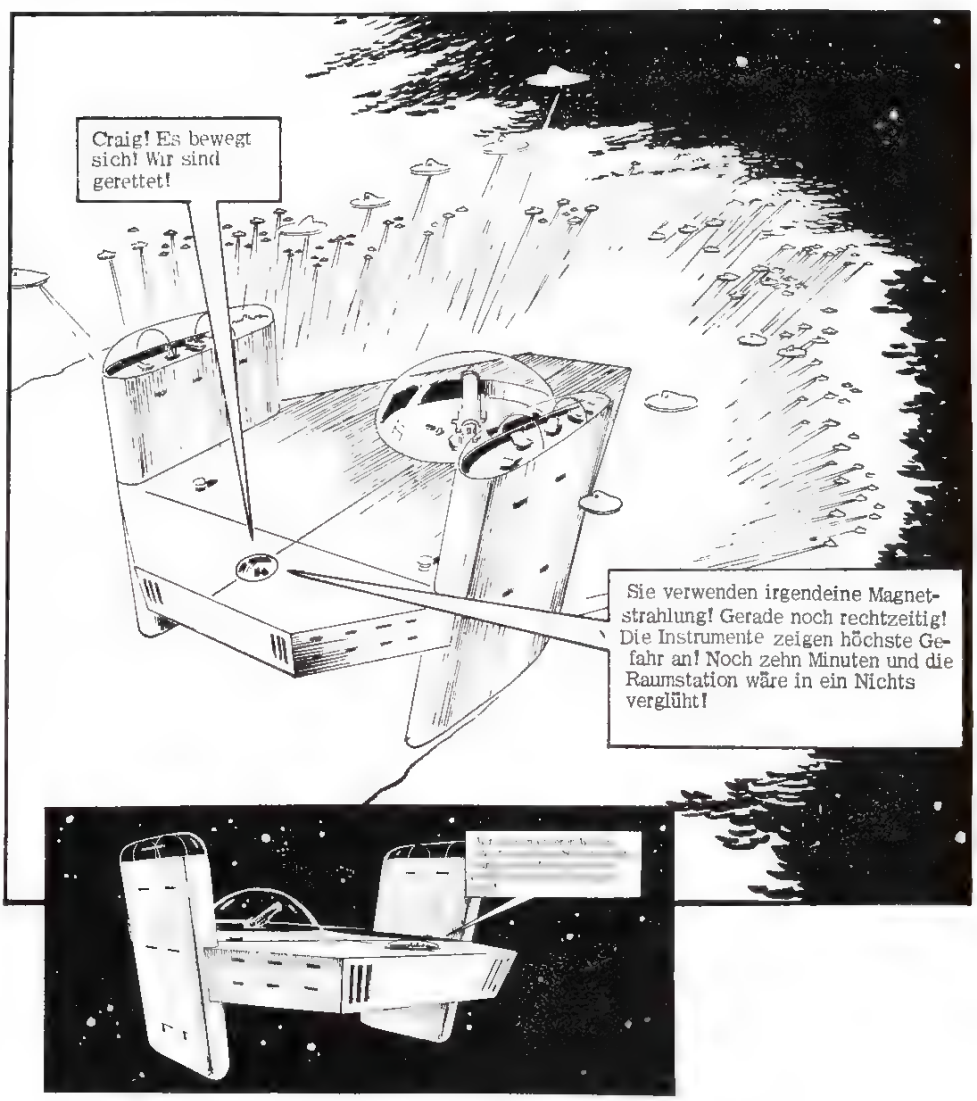
Genau wie in der gleichartigen Serie „Turok, Sohn der Steine" verlieren sie jedoch nie die Hoffnung. Mögen die Hindernisse und Gefahren auch noch so groß sein, die Robinsons sind immer guten Mutes.

DAN SPIEGLE, einer der produktivsten amerikanischen Zeichner, schuf die Bilder für diesen Comic. Sein Metier sind nicht die Effekt heischenden Szenen marvel'scher Manier, sondern seine Comicserien und Einzelhefte, von denen es Dutzende gibt, zeichnen sich durch einen geradlinigen, klaren Strich aus. Seine Figuren sind normal gewachsene Menschen und keine überproportionalen Muskelberge. Vielleicht würde dabei aber ein wenig mehr Pep seinen Zeichnungen stärkere Dynamik verleihen.

Nach sechsunddreißig Heften lief im Oktober 1969 die Astronautenfamilie Robinson als Serie erst einmal aus. In fast sieben Jahren nur sechsunddreißig Ausgaben, das mag für den verwöhnten deutschen Leser unverständlich wenig sein. Aber die USA kennen nicht den Produktionsrhythmus vieler heimischer Verlage, die Woche für Woche ein neues Heft herausbringen. Häufig genug muß der Käufer ein Vierteljahr auf das neue Abenteuer seines Helden warten. Jetzt wird einem natürlich auch klar, warum die Geschichten in den US-amerikanischen Heften abgeschlossen sind, denn ein bis drei Monate auf eine Fortsetzung warten zu müssen, wäre dem Leser nicht zuzumuten.

Im Oktober 1973, als in den USA die SF-Begeisterung einem neuen Höhepunkt zustrebte, wurde die Astronautenfamilie Robinson mit dem neuen zusätzlichen Untertitel „Lost in Space" (Verloren im Weltall) erneut ins Rennen geschickt. Noch einmal erschienen die Geschichten der vagabundierenden Astronautenfamilie fünf Jahre lang, bis zum November 1978. Die Numerierung wurde mit der siebenunddreißigsten Ausgabe kontinuierlich fortgesetzt und endete mit Heft vierundfünfzig. „Star Trek" und ähnlich geartete modernere Science Fiction Serien hatten der futuristischen Robinsonade, die ja eigentlich mehr eine Odyssee war, den Rang abgelaufen. Die brave amerikanische Durchschnittsfamilie war nicht mehr gefragt. Gigantische Weltraumschlachten a la „Star Wars" entsprachen dem neuen Publikumsgeschmack. Zumindest kann aber die Space Family Robinson für sich den berechtigten Anspruch erheben, ein Wegbereiter der modernen SF zu sein, denn was ist die Geschichte vom „Kampfstern Galactica" anderes als eine Variante von der Suche nach der verlorenen Erde.

In Deutschland erschienen die Abenteuer der Robinsons von Dezember 1966 bis zum Februar 1970 in siebzehn Heften. Unter dem Titel „Weltraum-Ranger Robinson" erscheinen sie erneut beim rührigen Condor-Verlag. Seit 1978 können wir sie zwar farbig bewundern, aber das räumlich beschränkte Taschenbuchformat nimmt doch etwas vom Reiz und der Ausdruckskraft einer für das normale Heftformat konzipierten Comic-Serie.


Craig! Es bewegt sich! Wir sind gerettet!
Sie verwenden irgendeine Magnetstrahlung! Gerade noch rechtzeitig! Die Instrumente zeigen höchste Gefahr an! Noch zehn Minuten und die Raumstation wäre in ein Nichts verglüht!

DIE FREMDEN

In den bisher besprochenen GOLD KEY-Serien gab es diverse Zweitgeschichten. So in TUROK „Als es noch keine Menschen gab", oder in SAMSON „Tom Morrow", die die Erlebnisse paranormal veranlagter Kinder in einer nachatomaren Welt schilderte. Am bekanntesten, natürlich der Qualität wegen, dürfte aber der Zusatzcomic THE ALIENS in Russ Mannings MAGNUS sein. Wobei das Attribut „Zusatz" bzw. „Zweit-" für diese SF-Story viel zu viel Abwertung bedeutet.

Auf Mannings Zeichenstil, der zu dieser Zeit (1963) noch viel frischer und lebendiger wirkte als seine späteren STAR WARS-Arbeiten, mochte ich nun nicht mehr weiter eingehen, im MAGNUS-Artikel steht schon alles wesentliche, was auch für DIE FREMDEN zutrifft.

Manning schildert in THE ALIENS auf je vier Seiten den ersten Kontakt von Terranern mit Außerirdischen, nachdem die Erdenmenschen bereits seit Hunderten von Jahren das um Sol liegende Weltall erforschen. Gleich das erste Zusammentreffen scheint die bereits heute gehegten Befürchtungen zu bestätigen, daß nämlich erst die Waffen von überängstlichen Menschen (oder Aliens) benutzt werden. Tatsächlich beschießen sich sofort die beiden Raumschiffe, die sich dreitausend Lichtjahre von der Erde entfernt getroffen haben. Strahlengeschosse und Raumtorpedos versuchen mit ihren kosmischen Energien die Schutzschirme der jeweils fremden Raumschiffe zu durchdringen. Dabei treibt beide Besatzungen der Gedanke, die Fremden könnten mit ihrem vermeintlichen Aggressionstrieb das heimatliche System angreifen, den „Gegner" zu vernichten. Erst die entschlossene Handlungsweise des terranischen Kommandanten Captain Johner setzt diesem sinnlosen Gefecht ein Ende. Sein Raumschiff stellt auf seinen Befehl hin den Kampf ein, und er fliegt kurzerhand mit einem Beiboot zu den Aliens hinüber. Obwohl diese für menschliche Augen mehr als fremdartig wirken, fühlen und denken sie ähnlich wie die Terraner, die auch für sie, durch ihre tellergroßen Augen betrachtet, bizarr und unheimlich anzusehen sind.

Nach diesem zweiten, nun positiven Kontakt, fliegt ein Teil der Alien-Besatzung mit Captain Johner zur fernen Erde, während eine Hälfte der irdischen Mannschaft in das Raumschiff der Fremden umsteigt. Manning schildert in den folgenden Heften die Erlebnisse der Alien-Gruppe im Solsystem und parallel dazu die Erfahrungen der Terraner auf dem Heimatplaneten der Aliens. Hier wie dort gibt es mißtrauische Einzelwesen, die den Besuchern aus dem All nicht trauen und ihre ganze Energie daran setzen, die als Gefahr eingestuften Fremden rasch zu vernichten. Die Aliens auf der Erde geraten dabei zusätzlich in eine Auseinandersetzung zwischen Terranern und Venusianern. Mittels ihrer Extrasinne erkennen sie plötzlich, daß eine Gruppe der Venusbewohner keine Humanoiden im irdischen Sinne sind. Diese wollen die Erdbevölkerung unterwandern um der Venus die Vorherrschaft im Solsystem zu sichern. Als Folge ihrer Entlarvung entspinnt sich ein Kampf, der Captain Johner und seine Freunde, die Aliens, bis auf die Venus selbst bringt. Hier finden sie in einer Höhle, in die sie die falschen Venusianer getrieben haben, ein riesiges unergründliches Loch, aus dem ihnen die Zeit entgegenpulsiert. Leider beendet Russ Manning mit dieser Episode aus den schon in MAGNUS geschilderten Gründen seine Arbeit an THE ALIENS. Die folgenden Abenteuer fallen in der Qualität dann stark ab.

Leider erschienen DIE FREMDEN in der deutschen Fassung nur schwarzweiß. Leider deshalb, weil in einigen Fortsetzungen gerade der Farbgebung eine tragende Rolle zukam. Es wirkt nämlich etwas sinnlos, wenn die Protagonisten sich gegenseitig auf unerklärliche Farbmuster hinweisen und der Leser ein weißes Bild betrachten muß. In der amerikanischen Sonderausgabe CAPTAIN JOHNER AND THE ALIENS, das die ersten acht Geschichten zusammenfaßt und laut Overstreet nur einige Mark kostet, tritt diese Diskrepanz besonders deutlich zutage.

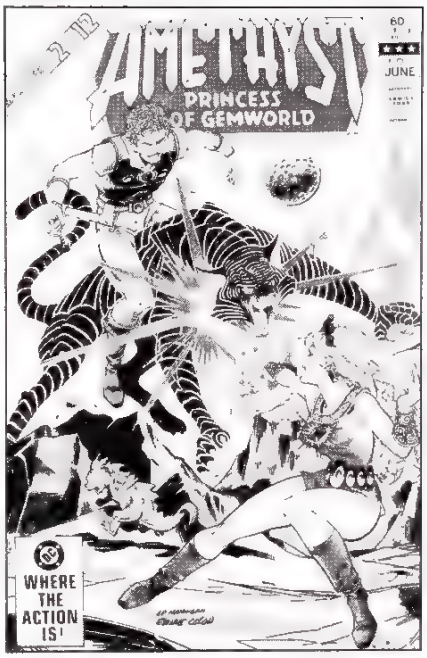
Aber trotz dieses offensichtlichen Mangels waren und sind DIE FREMDEN für mich einer der interessantesten SF-Comics überhaupt. Erstaunlich einfühlsam und fair schildert Manning die für uns fremde Denkungsweise der Aliens. Auch transformierte er nicht einfach eine leicht abgewandelte terranische Umwelt in den Weltenraum und gab sie als Alien-Welt aus. Er versuchte sich vielmehr einen tatsächlich fremden Planeten vorzustellen, und ich finde, das ist ihm recht gut gelungen.

COMIC aktuell

Redaktion:
Wolf Rautenstrauch
Mitarbeiter:
K. Dittmeier, G. Förster,
H.J. Galle, K. Spillmann

COMIC NEWS USA

MARVEL. Bei Marvel ist man stolz darauf, 1982 Rekordumsätze erzielt zu haben und deshalb äußerst aktiv, um die in den letzten Monaten stark angewachsene Konkurrenz auch weiterhin auf Abstand zu halten. Die Erwartungen, die man an die Verpflichtung von Paul Smith knüpfte, haben sich bereits voll erfüllt, seit der Ex-Animator THE UNCANNY X-MEN zeichnet, hat ein erneuter Run auf diesen Titel eingesetzt. Mit den Ausgaben ab 169, die die Konfrontation der X-Men mit einer in den Katakomben New Yorks hausenden weiteren Mutantengruppierung beinhalten, stecken Chris Claremont, Paul Smith oder Bob Wiacek den definitiven Rahmen für einen Superheldencomic der 80er ab. Ein derartiger Erfolg führt zwangsläufig zu Nachziehern. Neben Chris Claremonts, Bob McLeods und Sal Buscemas mäßigen NEW MUTANTS ist jetzt ALPHA FLIGHT im Handel, eine Reihe um die in Kanada beheimateten Mutanten Aurora, Guardian, Marrina, Northstar, Puck, Sasquatch, Shaman und Snowbird. Byrne widmet sich weiterhin den FANTASTIC FOUR, gemeinsam mit Ron Wilson hat er aber außerdem die Serie THE THING ins Leben gerufen; die beiden ersten Hefte berichten in Rückblenden von Ben Grimms Jugend - wegen der schwachen Plotts kann man sie kaum zu den Höhepunkten in seinem Schaffen zählen. Klaus Janson verließ DAREDEVIL mit Nr. 197, an seine Stelle traten William Johnson und Mike Mignola. Bruce Jones gab KAZAR auf, der ebenso wie MOONKNIGHT oder MICRONAUTS in einen Mandopapiercomic umgewandelt wurde. Bei KING CONAN fand ein Zeichnerwechsel statt, ab der Nr. 19 ist Rudy Nebres für Howards Helden zuständig. In MARVEL FANFARE kommt seit der 8. Ausgabe Gil Kanes Version von Kiplings JUNGLE BOOK (die keine Gemeinsamkeiten mit der Disney-Bearbeitung aufweist) zum Abdruck, beginnend ab Nr. 10 schließt sich ein BLACK WIDDOW-Zyklus von Ralph Macchio und George Perez an. Der Toycomic THE MYSTERIONS bleibt wahrscheinlich unveröffentlicht, weil das dazugehörige Spielzeug nicht mehr existiert, gleichzeitig wurde Al Milgroms und Herb Trimpes durftiges Truckerabenteuer U.S.1 ebenfalls ein Toycomic - auf 12 Hefte beschränkt. In EPIC 19 ist THE YELLOW HAT, ein neuentdeckter Strip des 1975 verstorbenen Undergroundzeichners Vaughn Bodé zu lesen. Die unter dem Epicsiegel laufende Serie COYOTE, deren Start immer wieder verschoben wurde, weil sich die Beendigung der ersten Episode in ECLIPSE THE MAGAZINE verzögerte, ist nun erhältlich. Der BATMAN-Autor Steve Englehart und der SPIDER-WOMAN-Zeichner Steve Leialoha schicken



ihren Helden, der Bezug zu den indianischen Legenden hat (die Coyotefigur entspricht in etwa dem Loki der nordischen Mythen) in eine Auseinandersetzung mit der Geheimorganisation Shadow Cabinet, deren Chef Monk Darth Vader-ähnliche Züge aufweist. Wie DREADSTAR ist auch COYOTE erst einmal ein Sechsteiler, die Verkaufszahlen entscheiden dann über eine mögliche Weiterführung. In Marvels bisherigen Baxterreprints STARLORD (PREVIEW 11), WARLOCK (die Starlin-Version), CONAN (SAVAGE TALES 2, 3), X-MEN (GIANTSIZE 1) und DR. STRANGE (die Brunner-Fassung) reißenden Absatz fanden, werden diese in erster Linie für Sammler gedachten Produktionen zügig fortgesetzt, und zwar zunächst mit Roy Thomas'/Neal Adams' THE AVENGERS - THE KREE-SKRULL-WAR (AVENGERS 93 ff.) sowie Doug Moenchs/Bill Sienkiewicz' MOONKNIGHT (eine Zusammenstellung der Backfeatures aus THE RAMPAGING HULK). Die MARVEL GRAPHIC NOVELS werden um die Bände 7 KILLRAVEN (von Don MacGregor/P. Craig Russell) und 8 DAZZLER THE MOVIE (von Jim Shooter/Frank Springer) ergänzt danach folgen wahrscheinlich Shooters/Sienkiewicz' THOR, Byrnes/Wilsons/Gils SUPERBOXERS (früherer Titel: SUPERFIGHTERS) und Shooters/Blevins/Collettas HULK. Ausschließlich Filmadaptionen bieten die aktuellen MARVEL SUPER SPECIAL MAGAZINES: Nr. 25 ROCK AND RULE, Nr. 26 STARWARS RETURN OF THE JEDI und Nr. 27 JAMES BOND OCTOPUSSY. Mit einiger Verspätung ist die Produktion von Miniserien angelaufen, zu erwarten sind in den kommenden Monaten u.a. Gruenwals HAWKEYE, Claremonts ILLYANA & STORM, Mantlos CLOAK & DAGGER, Shooters/Cowans BLACK PANTHER, Nocentis/Perlins DAZZLER AND THE BEAST, Claremonts/Mantlos/Guices X-MEN & MICRONAUTS, Laytons HERCULES und Mantlos/Leonardis JACK OF HEARTS.

DC. Infolge des härter gewordenen Wettbewerbs ist auch DC bestrebt, jede Marktlucke auszufüllen, d.h. der Verlag hat sich entschlossen ebenfalls auf hochwertigem Baxterpapier gedruckte Spezialreihen mit einschlägigen Reprints herauszubringen sowie ab August Graphic Novels zu verlegen. Bei den Baxterausgaben handelt es sich um THE MASTERWORKS SERIES OF GREAT COMIC BOOK ARTISTS und um OPUS MAGNUM, die jeweils zu einem Preis von 1,50 Dollar „Schätze der Vergangenheit" erschwinglich machen sollen. Die beiden Anfangsnummern der MASTERWORKS SERIES einer Koproduktion von DC und Seagate Distributors sind Frank Frazettas 1950 für ADVENTURE gezeichneten zweitrangigen SHINING KNIGHT-Kurzepisoden vorbehalten, die heute wohl nur noch Nostalgiker und Komplettisten ansprechen. Eine Bereicherung für jede Sammlung durfte dagegen der angesagte Nachdruck der GREEN LANTERN-Klassiker von Denny O'Neil und Neal Adams werden. Seit der Veröffentlichung von WORLD OF KRYPTON 1979 besitzt DC auf dem Sektor der Miniserien gegenüber allen Konkurrenten einen klaren Vorsprung, bislang wurden zehn solcher limitierten Reihen publiziert (zuletzt: Mike Barrs/Trevor Von Eedens GREEN ARROW und Jan Strnads/Gil Kanes THE SWORD OF THE ATOM) das ehrgeizigste Projekt ist zweifellos die elfte: Frank Millers RONIN, die aus sechs 2.50 Dollar teuren stets 52seitigen Baxterheften besteht. In einem vom Verfall bedrohten New York zukünftiger Generationen wird der Freak Billy Challas durch Visionen Zeuge eines achthundert Jahre zurückliegenden Kampfes um ein Blutschwert, den der japanische Adelige Ozaki und sein Samurai gegen den Dämon Agat ausfechten. Nach der Startausgabe kann man natürlich noch kein endgültiges Urteil fällen, es bleibt nur anzumerken, daß man von Miller ein etwas experimentierfreudigeres Szenario erwartet hatte. Bei seiner ersten Maxiserie CAMELOT 3000 anderte DC den Erscheinungsmodus - die Hefte kommen nun nicht mehr monatlich, sondern alle sechs Wochen heraus. In GREEN LANTERN 141 (GRÜNE LEUCHTE 1/1982) und NEW TEEN TITANS 24 waren THE OMEGA MEN lediglich Gaststars, der Texter Roger Slifer und die Zeichner Keith Giffen und Mike de Carlo beförderten Pri-

mus, Kalista, Tigorr, Nimbus und Broot jetzt zu Hauptakteuren von DCs zweiter Maxiserie, für die ebenfalls Baxterpapier verwendet wird. Slifer hat den ewigen Gut/Böse-Konflikt hier in das Vegan-Sternensystem verlagert und den Omega-Menschen die tyrannischen eroberungswütigen Citadel gegenübergestellt. Die weiblichen Teenager bilden für die Comicverlage immer noch ein zum großen Teil unerschlossenes Käuferreservoir, die von Dan Mishkin, Gary Cohn und Ernie Colon realisierte dritte DC-Maxiserie AMETHYST PRINCESS OF GEMWORLD wendet sich deshalb vor allem an diese Zielgruppe. Daß diese Reihe als Test gedacht ist, zeigen schon die billigere Ausstattung (Normalpapier) und der Preis von 60 Cents, der möglichst vielen potentiellen Leserinnen den Erwerb erleichtern soll. AMETHYST ist eine nett gemachte Fantasyerzählung, in der die 13jährige Amy Winston mit Hilfe eines Talismans plotzlich entdeckt, daß sie eigentlich eine Prinzessin aus einer anderen Dimension ist, die von den Bewohnern Edelsteinwelt genannt wird. Mishkin und Cohn haben mehreren Figuren Mineraliennamen wie etwa Opal oder Sardonys gegeben und es ist sicher kein Zufall, daß die Titelheldin Amethyst (im Okkultismus das Symbol für Glück) heißt. Als vierte bzw. fünfte Maxiserie sind Marv Wolfmans/Keith Pollards THE VIGILANTE und die HISTORY OF THE DC UNIVERSE in der Diskussion.

Auch bei den etwas in den Hintergrund getretenen regulären Reihen gibt es diesmal einige interessante Neuigkeiten: Nach Western Publishing und Marvel erhielt nun DC die Rechte für eine STAR TREK-Comicversion. DC wird auch die Adaption des dritten Films THE SEARCH FOR SPOCK übernehmen. In der neuen für THE BRAVE AND THE BOLD ins Programm gekommenen Serie BATMAN AND THE OUTSIDERS, die gerade Premiere hatte, bildet der maskierte Rächer zusammen mit Black Lightning, Geo-Force, Halo, Katana und Metamorpho ein Team. Fünf Reihen werden eingestellt; NIGHTFORCE endet mit Nr. 14, WEIRD WAR TALES mit Nr. 124, HOUSE OF MYSTERY mit Nr. 321, ADVENTURE COMICS mit Nr. 503 und CAPTAIN CARROT mit Nr. 20. Zu bedauern ist lediglich das Scheitern von Marv Wolfmans und Gene Colans unkonventionellem Horrortitel NIGHTFORCE, obwohl Colan es hier nicht schaffte, den grafischen Qualitätsstand von TOMB OF DRACULA zu halten. DC hat sich jetzt auch die Comiccharaktere von Charlton wie BLUE BEETLE oder CAPTAIN ATOM einverleibt, die ehemaligen Quality- und Fawcett-Figuren wurden bekanntlich schon früher gekauft. Bei den diesjährigen Marvel/DC-Team-ups soll zunächst Gerry Conways, Roy Thomas', George Perez' und Dick Giordanos JUSTICE LEAGUE/AVENGERS-Ausgabe erscheinen, Marv Wolfmans und George Perez' X-MEN/NEW TEEN TITANS-Heft folgt dann im Herbst. Mit einem NEW TEEN TITANS-Giveawaycomic unterstützt DC übrigens gegenwärtig eine Antidrogenkampagne der US-Regierung.

WARREN. Was Insider schon lange voraussagten, ist jetzt eingetreten: Der Warren Verlag wurde das erste Opfer des gegenwärtigen Umstrukturierungsprozesses auf dem US-Markt. Die Geschichte dieses Unternehmens begann im Februar 1958, als Jim Warren die Filmzeitschrift FAMOUS MONSTERS kreierte, die sich unter dem Chefredakteur Forrest J. Ackerman Amerikas bekanntestem SF-Spezialisten – zu einem Superseller entwickelte. 1964 hielt Warren den Zeitpunkt für gekommen, um in das Comicgeschäft einzusteigen: Auf CREEPY folgten im September 1965 EERIE, im Oktober 1965 das kurzlebige BLAZING COMBAT und im September 1969 VAMPIRELLA. Warren wagte es nach der rigiden Zensurperiode als erster, wieder Comics in der EC-Tradition in Umlauf zu bringen und ältere Leser anzusprechen. Für seine ohne Codesiegel erscheinenden S/W-Magazine verpflichtete er Leute wie Neal Adams, Luis Bermejo, Richard Corben, Reed Crandall, Fernando Fernandez, Frank Frazetta, Jeff Jones, Esteban Maroto, Gray Morrow, José Ortiz, Alex Thoth, Al Williamson, Wally Wood oder Berni Wrightson. Bis in die frühen 70er erfreuten sich die auf Horror-, SF- und Actionstories festgelegten Publikationen großer Beliebtheit, das Auftauchen besser ausgestatteter Konkurrenzobjekte ließ ihre Auflagen dann aber konstant sinken. Der Versuch, neue Publikationen wie COMIX INTERNATIONAL, WARREN PRESENTS, THE ROCK und THE GOBLIN zu etablieren scheiterte. Das Prestigemagazin THE SPIRIT wurde nach nur 16 Ausgaben an die Kitchen Sink Press abgetreten. Um sich gegen HEAVY METAL zu behaupten, lancierte Warren NINETEENEIGHTYFOUR, ein inhaltlich wüstes Blatt, dem die Kritiker Gewaltverherrlichung, Pornographie und Rassismus vorwarfen. Mit dem Rücktritt Forry Ackermans kündigte sich letztes Jahr die große Krise an, nun wurde die Produktion endgültig gestoppt. FAMOUS MONSTERS endete eine Ausgabe vor dem Jubilaumssonderheft 192, CREEPY wurde mit Nr. 145, EERIE mit Nr. 139, VAMPIRELLA mit Nr. 112 und NINETEENEIGHTYFOUR mit Nr. 29 eingestellt. Ein Teil des Comicmaterials soll in Zukunft von Pacific veröffentlicht werden.

WHITMAN. Nach fast einjährigem Produktionsstillstand hat Whitman nun wieder mit der Herstellung von Disneycomics begonnen. Um die zeitlich entstandene Lücke einigermaßen zu füllen, kommen bei einigen Reihen gleich mehrere Hefte auf einmal auf den Markt. Inzwischen dürften WALT DISNEY'S COMICS & STORIES 500 (das ein Jubiläumstitelbild ziert), UNCLE SCROOGE 200 sowie DONALD DUCK 242 erschienen sein. Die Veröffentlichung der in SPRECHBLASE 49 angekündigten Barks-Alben wurde verschoben. Whitman publiziert momentan ausnahmslos Funnies, d.h. neben den Disneyausgaben sind lediglich Titel wie BUGS BUNNY, POPEYE, TOM & JERRY oder WOODY WOODPECKER erhaltlich. Die Actionserien wie MAGNUS, FLASH GORDON oder TUROK pausieren nach wie vor.

PACIFIC. Die kalifornischen Verleger Bill und Steve Shanes, die sich 1977 noch bevorzugt um Portfolios kümmerten, haben heute Jim Warrens Erbe angetreten und verfügen mittlerweile über mehr als zehn Serien. Jack Kirbys CAPTAIN VICTORY ist bereits bei der zwölften Nummer angelangt, in der die Jugend des galaktischen Helden abgehandelt wird. In seiner bislang drei Hefte umfassenden zweiten Reihe SILVERSTAR schlägt Kirby offensichtlich von der amerikanischen Survival-Bewegung beeinflußt stark apokalyptische Töne an. Das Geschehen spielt in der Gegenwart, Protagonist ist ein Wissenschaftler, der die Ansicht vertritt, ein Übermensch, ein sogenannter Homo Geneticus, könne den bevorstehenden Atomkrieg unbeschadet überstehen und der deshalb diesbezügliche experimentelle Vorkehrungen getroffen hat. Drei weitere Kirbyepen befinden sich in Vorbereitung der ‚King' ist also offensichtlich dabei, sich wie aus vergangenen Marvel- und DC-Tagen gewohnt ein eigenes Universum zu schaffen, das diesmal allerdings seiner persönlichen Kontrolle unterliegt. Neal Adams läßt sich bei der Gestaltung von MS. MYSTIC erheblich mehr Zeit, er hat erst zwei Ausgaben fertiggestellt, die immerhin kommerzielle Volltreffer wurden: Allein die Debutnummer des Ökocomics fand über 200 000 Käufer. Von Sergio Aragones heißt es, daß er innerhalb von 24 Stunden mehr Zeichnungen schafft, als das gesamte Walt Disney-Studio zwischen STEAMBOAT WILLIE und THE FOX AND THE HOUND zustande gebracht hat. Der gebürtige Spanier legte dann auch binnen kurzem fünf Hefte mit der Heroic Fantasy-Parodie GROO THE WANDERER vor die im Karikaturstil illustrierten Geschichten zielen auf die MAD-Gemeinde und sind vom Niveau her nicht mit Dave Sims thematisch ähnlich gelagertem fantastischen CEREBUS THE AARDVARK zu vergleichen. THE ROCKETEER – ein vom ehemaligen Russ Manning-Assistenten Dave Stevens für die dreiteilige Miniserie PACIFIC PRESENTS realisiertes optisch ansprechendes aber insgesamt wenig originelles Spionageopus erreichte inzwischen den Status eines Kultcomics, es gibt bereits diverse ROCKETEER-Artikel wie Postkarten oder T-Shirts. Stevens orientiert sich inhaltlich an den Heftromanen und B-Pictures der Kriegszeit (wie es seit RAIDERS OF THE LOST ARK Mode ist) und grafisch an den frühen Franzetta-Werken, seine Heldin Betty ist völlig der Hauptfigur aus dessen Romancestory TOO LATE FOR LOVE nachempfunden. Mit Gray Morrows ebenfalls dreiteiliger Miniserie EDGE OF CHAOS erweist es sich wieder einmal, daß der Atlantis-Mythos eine nicht versiegende Inspirationsquelle für Autoren ist – der Zeitreisende Eric Cleese gerät hier in die vorsintflutliche Welt, wo er in bester Daniken-Manier Astronautengöttern begegnet. Man wird sehen, wie dieser Stoff in den Staaten ankommt, die dortige Praastronautik-Begeisterung der frühen 70er ist zumindest geschwunden. Über Morrows Grafik braucht an dieser Stelle nichts gesagt zu werden, sein ORION-Strip aus HEAVY METAL läuft ja gerade in SCHWERMETALL. Jedes Heft dieser genannten

regulären Reihen und Miniserien ist 36 Seiten stark und kostet 1, Dollar.
Für Pacifics Baxterausgaben, deren Umfang auch 36 Seiten beträgt, muß man 1,50 Dollar aufwenden. Wer die ELRIC OF MELNIBONE-Erzählung in EPIC verfolgt hat, kann sie jetzt bei Pacific weiterlesen. Roy Thomas', P. Craig Russells und Michael T. Gilberts sechsteilige Miniserie um Michael Moorcocks Albino ist schon zur Hälfte lieferbar. Mit den von Bruce Jones betreuten normalformatigen Vierfarbmagazinen TWISTED TALES (dessen aktuelle vierte Nummer einen John Bolton-Beitrag bringt) und ALIEN WORLDS (dessen zweite Nummer Dave Stevens AURORA prasentiert) wagte sich Pacific erstmals in EC-Gefilde vor – durch den Ankauf des Warrennachlasses unternimmt der Verlag nun weitere Schritte in diese Richtung. BERNI WRIGHTSON MASTER OF THE MACABRE faßt die Warrenstories des SWAMPTHING-Zeichners wie THE MUCK MONSTER oder THE BLACK CAT (nach Poe) zusammen. JEFF JONES QUEST macht die EERIE- und CREEPY-Strips des NATIONAL LAMPOON-Stars wieder zugänglich und WORLD OF WOOD sammelt die von Wally Wood für Warren angefertigten Geschichten wie THE MUMMY, WAR OF THE WIZARDS oder TO KILL A GOD. Rudy Nebres und Frank Thorne sollen ebenfalls eigene Reihen erhalten. Eine Initiative, die die Zustimmung der EC-Fans hat, die den am Horrorgenre Desinteressierten aber naturlich überflüssig vorkommen wird. Brandneu bei Pacific ist die reguläre Serie SOMERSET HOLMES (36 Seiten/1,50 Dollar) vom KAZAR-Team Bruce Jones/Brent Anderson, in deren Mittelpunkt eine von Gangstern gehetzte Frau steht, die ihr Gedächtnis verloren hat. Für das regelmäßige Backfeature CLIFF HANGER wurde Al Williamson engagiert.

FIRST. In ungewöhnlich rascher Folge wirft First monatlich erscheinende Comichefte auf den Markt. Nach Frank Brunners enttäuschendem WARP, Martin Paskos/Joe Statons herrlicher Satire E-MAN (deren vierte Episode sich mit den hier durch einen gewissen Mr. Mielar Snuggs symbolisierten Comicsammlern anlegt), Mike Grells Krimi JON SABLE, dem von Pacific abgezogenen jetzt von John Ostrander/Lenin Delsol/Mike Gustovich betreuten STARSLAYER und Howard Chaykins Law-and-Order-Story AMERICAN FLAGG kommt nun Marc Hempels MARS, eine weitere Destruktions-Erzählung über die letzten Überlebenden einer zerstörten Erde.

KITCHEN SINK. ‚Kitchen Sink' ist im englischen Sprachraum der Terminus für den Alltagsrealismustrend, und als Denis Kitchen während des Undergroundbooms einen Namen für seinen Verlag, in dem Titel wie BIJOU FUNNIES, MOM'S HOMEMADE COMICS oder DEATH RATTLE herauskamen, suchte, erschien ihm diese Bezeichnung passend. Inzwischen hat sich das Programm gewandelt, Nachdruckprojekte klassischer Zeitungsserien sind in den Vordergrund getreten. Die Aufmachung des SPIRIT-Magazins wurde gerade noch einmal verbessert – mit der Nr. 40 umfaßt der Farbteil 16 Seiten. Ein ‚Muß' für jeden Stripfan ist das neue STEVE CANYON-Magazin, die erste Ausgabe enthält neben einer Einführung in Milton Caniffs Werk die Dailies und Sundaypages vom 13.1.1947 bis 15.5.1947.

NOUVEAUTES BELGIEN/FRANKREICH

Am 3. März verstarb Georges Rémi alias Hergé an Leukämie. 1907 im belgischen Etterbeek geboren startete er zweiundzwanzigjährig in LE PETIT VINGTIEME mit TINTIN, der Serie, die dem Medium Comic in Belgien und Frankreich zum Durchbruch verholfen und die die meisten Bandes-Dessinées-Aktivisten dieser Länder maßgeblich beeinflußt hat. Welche Bedeutung Hergé beigemessen wird, zeigen am besten die Schlagzeilen der französischsprachigen Presse, die von „Tintin – das war Hergé" (PARIS MATCH) bis zu „Tod eines Genies" (LE NOUVEL OBSERVATEUR) reichten. Die beiden Verlage, die Hergés Werk im franco-belgischen Raum verbreiten, widmeten ihm Sondernummern ihrer Zeitschriften: Lombard veröffentlichte eine 36seitige TINTIN SPECIAL-Ausgabe mit Artikeln, Dokumenten und dem letzten Interview, Casterman publizierte wie zuvor schon bei der Ermordung John Lennons einen 100seitigen HOMMAGE-Band, der eine kurze Biographie sowie Comics von 32 Kollegen enthält, u.a. von Bob de Moor, Margerin, Derib, Comes, Petillon, Tardi, Wasterlain, F'Murr, Sokal, Denis, Bourgeon, Schuiten, Mezieres, Martin, Benoit, Forest, Swarte und Ceppi.

GLENAT. Es ist wirklich beispiellos, in welcher Zahl Glenat allen ökonomischen Widrigkeiten zum Trotz Qualitatscomics für CIRCUS ankauft. Sobald eine Episode einer zugkraftigen Serie endet, wird die Zeit bis zu ihrer Fortsetzung nicht durch irgendwelche Füller überbrückt, sondern entweder gleich eine niveaumaßig ebenbürtige begonnen oder eine weitere Folge einer bereits eingeführten Standardreihe präsentiert. Da in CIRCUS 59 Stories der Serien LES 7 VIES DE LEPERVIER, LES AVENTURES D'ANNE ET CHARLES und LES CHEMINS DE MALEFOSSE ihren Abschluß fanden, sind in der 60. Ausgabe auch drei neue große Geschichten anzutreffen. Mit „Plutonium" debutiert André-Paul Duchateaus und Patrice Sanahujas SERGE MORAND. Duchateau, der sonst regelmaßig Szenarios für das Journal TINTIN schreibt, RIC HOCHET, LES CASSEURS, ALAIN CHEVALIER etc., hat diesmal einen härteren Krimi für ein älteres Publikum verfaßt, Sanahujas, der früher in Diensten des AKIM-Verlags Aventures & Voyages stand, betätigte sich bei Glenat schon als Illustrator der Trilogie LES DIRIGEABLES DE L'AMAZONIE. In „Plutonium" gerät der Privatdetektiv Morand in arge Schwierigkeiten, als er des Mordes an dem Journalisten Frozian bezichtigt wird, der einer schmutzigen Affäre auf der Spur war. Alltagserlebnisse aus einer spanischen Kleinstadt schildert dagegen „La Cibie", die erste albumlange Geschichte aus der bereits in (A SUIVRE) erschienenen Chronik SOLEDAD. Tiburcio de la Llave, der unter dem Pseudonym Tito die drei JAUNES-Bände von Jan Bucquoy gestaltet hat, erprobt sich hier auch als Texter.
Wiederaufgenommen wurde das Epos LES ECLUSES DU CIEL, konträr zu der ersten Episode „La Marque de Morgane", die in den Nummern 44 - 52 z.T. einfarbig abgedruckt worden war, kommt die zweite „Les Chevaux de la Nuit" voll vierfarbig. Der Autor Rodolphe ist durch seine METAL HURLANT-Beiträge bekannt, Arbeiten des Zeichners Michel Rouge, der während des BLUEBERRY-Kapitels „La longue Marche" Girauds Assistent war, liegen auch in Deutschland schon vor (FLAMMENDER SPEER). LES ECLUSES DU CIEL ist ein typischer Rittercomic, wie bei den meisten Werken dieses Genres sind auch hier die Anleihen bei Fosters PRINZ EISENHERZ nicht zu übersehen. Neu zur Glenat-Mannschaft stieß der Neuseelander Colin Wilson, der schon an europäischen Strips wie dem 200 A.D.-Renner JUDGE DREDD mitwirkte. Sein Opus nennt sich DANS L'OMBRE DU SOLEIL und lief in CIRCUS 61 an. Neben den in den vergangenen SPRECHBLASEN erwähnten übrigen aktuellen Serien L'INDIEN FRANCAIS, FREDERIC JOUBERT, LES CAPAHUCHOS, LOUIS FERCHOT und CARGO sind in CIRCUS immer wieder auch Kurzgeschichten zu finden, z.B. Bernalins/Claeys TV-Parodie 2003 L'ODDYSSEE DE DALLAS. Den S/W-Teil in den GOMME!-Ausgaben 17 und 18 bestreitet „La Ceinture d'Emeraude", die dritte Folge von René Follets STEVE SEVERIN. Bei dieser Oberonproduktion überließ Delporte das Szenario jetzt Stoquart. GOMME! 19 bringt Fortsetzungen der Reihen MATIEU LAMY, PERCEVAN und LES PIRATES DE L'OCEAN INDIEN. An Glenatalben wurden u.a. Segrelles' LE MERCENAIRE 2 „La Formule", Convard/Gines MATHIEU LAMY 1 „Morts en Conserve" und Males LA MORT OBESE (COLLECTION B.D. NOIRE) ausgeliefert.

DARGAUD. Dargauds Erwerbung CHARLIE MENSUEL (100 Seiten/12 FF) hält sich in der neuen Aufmachung jetzt gut ein Jahr auf dem Markt, 15 Ausgaben mit einer jeweils von einem anderen bekannten Zeichner gestalteten Pin-up-Mittelseite liegen vor. Außer Moliternis/Fahrers HARRY CHASE, Richards/Dubos' BORNEO JOE und Crepax' VALENTINA sind in den letzten Heften u.a. noch folgende Serien anzutreffen: Josiane Desfontaines DAN HARDIN (ein Bericht über eine fantastische Expedition, der in einem nostalgisch altertümlichen Malstil illustriert ist), Alph Desneuves PANICK (eine der üblichen modischen Ligne Claire-Erzählungen), Pecqueurs/Fraz' THOMAS NOLAND (ein sehr harter Kriegscomic vom JUGURTHA-Zeichner), Rodolphes/Coutelis. LE CIMETIERE DE FOUS (ein Abenteuer aus der Sargasso-See) und Bouquillards/Clavés L'ILE DES PINS (das Drama der nach Neukaledonien deportierten Kommunarden von 1871). Das Dargaud-Albenprogramm wurde durch folgende Bände aufgestockt: Hugo Pratts RECITS DE GUERRE „Du Sable, rien que du Sable", Greg ACHILLE TALON „La Vie secrete du Journal Polite", Frank/Golo BALLADES POUR UN VOYOU (B.D. ROMAN) und Gourme-

len/Palacios MAC COY „Camerone". In diesem 11. Album erinnert sich Mac Coy 1883 an ein Ereignis aus dem 20 Jahre zurückliegenden mexikanischen Bürgerkrieg zwischen Republikanern und Royalisten, an eine Schlacht um eine Festung, die von einer Handvoll Männer gegen eine erdrückende Übermacht verteidigt wird. Die Geschichte liest sich wie eine schlechte Alamo-Kopie und zur Grafik läßt sich nur sagen, daß Palacios' Zeichnungen seit der 1980 erschienenen „Little Big Horn"-Episode ständig flüchtiger geworden sind. Der Qualitätsabfall gegenüber der allerersten Story ist beachtlich.

DUPUIS. Erwahnenswert bei den Dupuis-Publikationen sind Pierre Serons LES CENTAURES – AURORE ET ULYSSE 2 „Le Loup à deux Têtes", Bercks/Cauvins SAMMY 16 „Ku-Klux'Klan" sowie Sandrons/Cauvins GODAILLE & GODASSE 2 „Sacré sacré". Neben den Novitäten kam auch wieder eine Anzahl Reeditionen in den Handel. Jijés 10. JERRY SPRING-Band „Le Maitre de la Sierra" ist z.B. ein lang erwarteter Nachdruck einer Ausgabe von 1962. Bei diesem Western sind jetzt die Alben 10 bis 17 lieferbar. Von Joseph Gillain stammt auch die 7. JEAN VALHARDI-Episode „Le mauvais Oeil". Die TIMOUR-Zweitauflage umfaßt mittlerweile 10 Bände, der letzte Neuzugang heißt „Le Cavalier sans Visage". Sirius will TIMOUR übrigens fortsetzen.

NIEUWS BELGIEN/NIEDERLANDE

OBERON. Im ersten Halbjahr 1982 hat Oberon erstmals eine drastische Straffung seines Verlagsprogramms vorgenommen. Etliche Disneyreihen wie WILLIE WORTEL (DANIEL DÜSENTRIEB), RAKKER (STROLCHI) oder DE JONGE JAREN VAN MICKEY & DONALD (Gottfredsonbzw. Taliaferro-Sundaypages) wurden eingestellt, angekundigte Neuausgaben nicht mehr ausgeliefert. Die qualitativ guten Bande ließen sich wohl nicht in kostendeckender Zahl absetzen. Die beliebten Barkserien DONALD DUCK und OOM DAGOBERT blieben den Sammlern jedoch erhalten. Die DONALD DUCK-Alben 27 bis 29 sowie 31 enthalten allesamt Klassiker, Titel wie „Lost in the Andes" (FOUR COLOR 223/1949), „Dangerous Disguise" (FOUR COLOR 308/1951), „In Ancient Persia" (FOUR COLOR 275/1950) oder „Mystery of the Swamp" (FOUR COLOR 62/1945) sprechen für sich. Für den Herbst ist gar die Herausgabe der seltenen „Maharaja Donald"-Geschichte aus MARCH OF COMICS 4/1947 vorgesehen. Auch die neuen OOM DAGOBERT-Bande warten mit interessanten Stories auf, u.a. mit „The Golden Fleecing" (UNCLE SCROOGE 12/1955) und „City of golden Roofs" (UNCLE SCROOGE 20/1957). Wenn die Reihen weiterhin regelmaßig ergänzt werden, dürfte in absehbarer Frist eine ebenso attraktive wie preiswerte Gesamtausgabe der Barks-Disneywerke in niederlandischer Sprache vorliegen.

NEUERSCHEINUNGEN DEUTSCHLAND/ ÖSTERREICH/SCHWEIZ

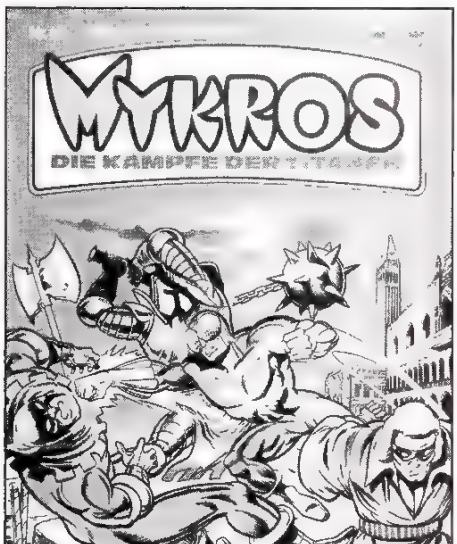
EHAPA

DIE GROSSEN PHANTASTIC-COMICS. Die Meinungen über die Arbeiten Mike Grells sind seit jeher geteilt, eine Minderheit der Comicleser lehnt sie kategorisch ab, die überwiegende Majorität ist von ihnen begeistert. Dank der außerordentlichen Popularität von WARLORD der in der DC-Verkaufsliste zeitweise gleich hinter den NEW TEEN TITANS rangierte kann es sich Grell heute leisten, sein ursprüngliches Vorhaben zu verwirklichen und unabhängig von den etablierten Unternehmen eigene Serien wie JON SABLE oder STARSLAYER von Kleinverlagen vertreiben zu lassen. Ironischerweise stieß das WARLORD-Konzept, das der 1947 in Florence/Wisconsin geborene Grell vor gut zehn Jahren unter dem Titel SAVAGE EMPIRE diversen Syndikaten anbot, damals bei den dort Verantwortlichen durchweg auf Desinteresse. Grell verdiente sich seinen Lebensunterhalt, indem er Dale Messick beim BRENDA STARR-Strip unterstützte und später AQUAMAN-, LEGION OF SUPERHEROES- oder GREEN LANTERN-Episoden zeichnete. 1975 konnte er dann die WARLORD-Originstory in DCs FIRST ISSUE SPECIAL Nr. 8 unterbringen, der Erfolg war derart, daß das Epos schon ab Januar 1976 in einer eigenen Heftreihe fortgeführt wurde. Inzwischen sind 72 Nummern erschienen und Grell hat seinen Hit an andere abgegeben, um sich ganz auf seine neuen Projekte zu konzentrieren. Für die WARLORD-Saga standen mehrere namhafte Werke Pate, u.a. Edgar Rice Burroughs' PELLUCIDAR-Zyklus, Hal Fosters PRINZ EISENHERZ oder J.R.R. Tolkiens THE LORD OF THE RINGS. Grell hat sich immer zu diesen Vorbildern bekannt (obwohl das Honorar nicht seinen Vorstellungen entsprach, gestaltete er als ERB-Fan ja auch vom 19.7.1981 bis zum 27.2.1983 die TARZAN-Sonntagsseiten) und nie den Anspruch erhoben, mit seiner Serie neue Maßstäbe zu setzen. WARLORD ist sowohl eine Sword & Sorcery- als auch eine Post-Doomsday-Erzählung, wobei die Besonderheit hier darin liegt, daß die große Katastrophe im Erdinnern stattgefunden hat, in einem Land namens Skartaris, das von den Atlantiden entdeckt und zivilisiert, dann aber durch einen schrecklichen Bürgerkrieg nahezu der völligen Vernichtung preisgegeben wurde. Durch Zufall gelangt Travis Morgan, ein Lt. Colonel der US-Luftwaffe, in diese nun barbarische Welt, wo er auf zwei Menschen trifft, die sein Leben verandern: auf die Königstochter Tara, die seine Gefährtin wird und mit der er schließlich einen Sohn hat, und auf den Teufelspriester Deimos, einen Despoten, den er ständig in die Schranken weisen muß. Wichtige Rollen spielen auch Morgans Freundin Shakira, sein Kumpel Machiste und die Ex-Archäologin Mariah Romanova, die ihm meist hilfreich zur Seite stehen. Grell bedient sich zwar fast ausschließlich bewahrter Versatzstücke, man muß ihm aber zugestehen, daß er flüssige Geschichten schreibt und dabei auf Kontinuität achtet. Ehapa hat von den 72 Ausgaben in den GROSSEN PHANTASTIC-COMICS-ALBEN 1, 4, 7, 10, 13, 16 und 19 bislang 21 übersetzt; leider erfolgt die Übertragung, die zudem noch vollkommen überarbeitet ist, nicht vollstandig. Die Lücken erschweren für den, der die amerikanischen Originale nicht kennt, natürlich das Verstandnis der Handlung, da ein Kernstück des Epos (das Geschehen um Morgans und Taras Sohn Joshua) in der deutschen Fassung total ausgeklammert wurde. Wer nur die Ehapa-Bande sammelt, sollte sich den DC SPECIAL BLUE RIBBON DIGEST Nr. 10 (100 Seiten/95 Cents) anschaffen, der in geraffter Form über einen Teil der bei uns fehlenden Ereignisse informiert und der auch die Lektüre des aktuellen Albums „In der Falle der Verräter" (52 Seiten/DM 5,) – in dem es um die Rückkehr Taras geht – erleichtert.
Im Gegensatz zu WARLORD verzichtet die TAAR-Serie auf jede epische Breite, d.h. die einzelnen Episoden sind immer in sich abgeschlossen. Im Mittelpunkt der im 20. Band der GROSSEN PHANTASTIC-COMICS abgedruckten 7. Folge „Die versunkene Stadt" (52 Seiten/DM 5,) steht der habgierige Magier Drafar, der – um sich zu bereichern eine ganze Metropole in den Fluten eines Sees verschwinden läßt, worauf die Bevolkerung sich des Beistandes des Auphirianers versichert. Auch diese Geschichte kommt wegen Claude Moliterns Neigung zu sehr einfachen Handlungsablaufen nicht über das bei dieser Reihe gewohnte Mittelmaß hinaus fast überflüssig zu erwähnen, daß Dargauds Original „La Cité engloutie" für die Veröffentlichung auf dem hiesigen Markt wieder stark retuschiert wurde.

DONALD DUCK-SONDERHEFT. Ehapa begann die angekündigte Zweitauflage der Heftreihe DIE TOLLSTEN GESCHICHTEN VON DONALD DUCK mit den Nummern 40 und 41. Ein Reprint der älteren Hefte hätte zu einer Überschneidung mit den Barks-Nachdrucken im GOOFY-Magazin geführt. Bis zum Jahresende sollen auch die Ausgaben 42 und 43 wieder vorliegen.

BASTEI

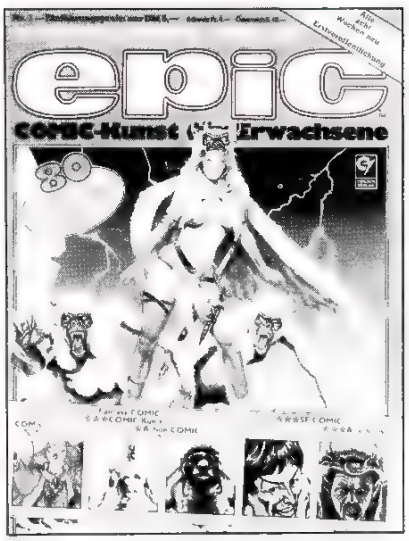
WÄSCHER. Inzwischen ist Hansrudi Wäscher scher in Basteis Gruselcomicheft GESPENSTERGESCHICHTEN, das sich nun schon seit März 1974 erfolgreich auf dem Markt behauptet, ziemlich regelmäßig mit Beiträgen vertreten, so daß die Aufstellung seiner Stories aus SPRECHBLASE 49 einer Ergänzung bedarf. Neu sind die Episoden: „Die Bitte der Weißen Frau" (Nr. 446), „Die Geisterglocke von Larochney" (Nr. 448), „Der Schrecken von Mexiko" (Nr. 458), „Der Drache von Loch Ness" (Nr. 459), „Der Ritter aus der Schattenwelt" (Nr. 460), „Der Blick in die Zukunft" (Nr. 461) sowie „Der Racheschwur des Einsiedlers" (Nr. 463). Egal, ob die Abenteuer in den Karpaten, in der Ägäis, in Schottland oder in den Alpen spielen, ob sie im Western-, Ritter- oder SF-Milieu angesiedelt sind – eins ist ihnen gemeinsam: Anders als bei entsprechenden Erzählungen innerhalb seiner eigenen Serien wie SIGURD oder TIBOR darf man hier nicht damit rechnen, daß das scheinbar Übernatürliche am Schluß eine logische Erklärung findet.



MYKROS. Schon nach relativ kurzer Laufzeit erwies sich die Lug-Lizenzproduktion MYKROS (32 Seiten/DM 1,90) nicht nur für die auf Marvel- und DC-Erzeugnisse eingeschworenen Sammler als die wohl bemerkenswerteste Heftserie im bisherigen Basteiprogramm. Der Texter Malcolm Naughton und der Zeichner John Milton, die zuvor schon die SILVERSURFER-Fortsetzung (siehe Condors MARVELCOMICSONDERHEFT 7) besorgten, haben mit dem Zyklus um die von Extraterrestriern in die Mutanten Mykros, Saltarella und Big Crabby ein Superheldendrama geschaffen, das es in diesem Format in Europa bislang nicht annähernd gab und das trotz starker FANTASTIC-FOUR-Einflüsse Eigenstandigkeit besitzt. Ab der Nummer 5 enthält jede Ausgabe die ebenfalls aus Lugs MUSTANG stammende Koserie PHOTONIK, einen weitern Superherostrip: Die Landung eines wolkenkratzerähnlichen Raumschiffes mit einer den Menschen feindlich gesinnten Besatzung verursacht enorme Defekte in den irdischen Energiesystemen. Der in einem Universitatslabor arbeitende bucklige Assistent Tom Phone wird durch die dort freigesetzte Strahlung zu dem Energiewesen Photonik. Mit dem Parapsychologen und Telepathen Dr. Maxwell Seltsam und dem über besondere Kräfte verfugenden Waisenjungen Jeff Young bildet er daraufhin ein Team, das sich den Invasoren entgegenstellt. Auch diese von Cyrus Tota gestaltete Reihe sprengt nicht das für Superheldencomics geltende Schema, sie braucht sich aber gleichfalls hinter der amerikanischen Konkurrenz nicht zu verstecken.

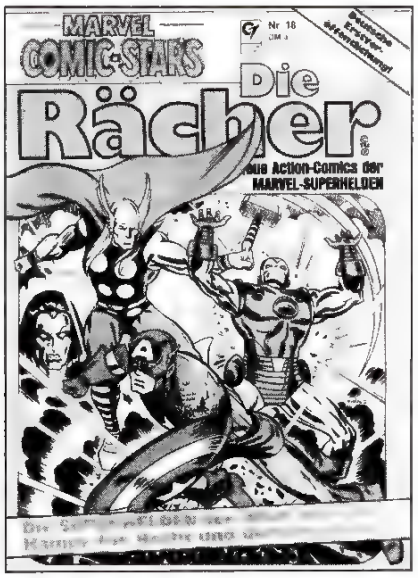
CONDOR

EPIC. Solange es Comics gibt, werden sie auch von Erwachsenen gelesen, diese Tatsache änderte aber nichts daran, daß die grafischen Geschichten jahrzehntelang vorwiegend auf die Zielgruppen der Kinder und Jugendlichen ausgerichtet wurden, deshalb diversen Restriktionen unterlagen und ihr Potential nur unzureichend entfalten konnten. Erst als die nach 1945 geborene Generation alt genug war, um selbst die Initiative zu ergreifen, vollzog sich allmählich eine Wandlung, von Einschränkungen freie Comics entstanden, zunächst Ende der 60er in den amerikanischen Undergroundheften, dann in europäischen Zeitschriften wie CHARLIE MENSUEL oder METAL HURLANT, die durch Lizenzausgaben ihrerseits wieder die Entwicklung in den Staaten beeinflußten. 1980 unternahm Marvel dann den entscheidenden Vorstoß: EPIC wurde gegründet, ein regelmäßig erscheinendes ‚seriöses' Magazin mit hoher Auflage, das all denen, die die Möglichkeiten des Mediums nutzen wollten, ein Forum bot und das sowohl aktive und ehemalige Comiczeichner als auch branchenfremde Künstler anzog, weil den Mitwirkenden das Copyright garantiert wurde. Das Magazin ging auf Erfolgskurs, und bald veröffentlichte Marvel zusätzlich noch Graphic Novels und EPIC-Heftreihen. Inhaltlich setzte EPIC von Anfang an drei Schwerpunkte: Kurzgeschichten, Adaptionen aus der Textliteratur sowie Fortsetzungsserien. Für die Gestaltung von Kurzgeschichten konnte man Leute wie Bob Aull, Neal Adams, Howard Chaykin, Ernie Colon, Paul Gulacy, Paul Kirchner, Wendy Pini, Trina Robbins, Robert Wakelin oder Barry Smith gewinnen, so daß für Stories unterschiedlichster Stilrichtungen gesorgt war. Bei den Adaptionen vermied man ebenfalls jede einseitige Auswahl, so wurden nicht nur Robert E. Howards ALMURIC oder Michael Moorcocks ELRIC umgesetzt, sondern auch Harlan Ellisons RUN FOR THE STARS, Richard Wagners SIEGFRIED, Franz Kafkas VOR DEM GESETZ oder GEVATTER TOD von den Brüdern Grimm. Die Fortsetzungsserien starteten mit einem ziemlich aufwendigen Projekt, mit der Einführungsepisode „Metamorphosis Odyssey" von Jim



Starlins VANTH-Epos, das dann durch die Alben „The Price" und „Dreadstar" sowie einen Nachtrag in EPIC 15 ergänzt wurde und das heute eine eigene Heftreihe hat. Weitere hochkarätige Reihen schlossen sich an: Arthur Suydams THE ADVENTURES OF CHOLLY AND FLYTRAP, Claremonts/Boltons MARADE THE SHEWOLF, Rick Veitchs ABRAXAS AND THE EARTHMAN, Carl Potts LAST OF THE DRAGONS oder Pepe Morenos/Archie Goodwins GENERATION ZERO. EPIC erwies sich auch als der geeignete Platz um Doug Moenchs hervorragenden Fantasyzyklus WEIRDWORLD fortzusetzen, nach „Un ugly Mirror" (SUPER ACTION 1), „The Lord of Tyndall's Quest" (PREMIERE 38) und „Warriors of the Shadow Realm" (SUPER SPECIAL 11 - 13) bekam man in den Nummern 9, 11 - 13 das vierte Kapitel „The Dragonmaster of Klarn" zu sehen. Für die beiden deutschen Startnummern hat Herausgeber Wolfgang M. Bichler eine überzeugende Auswahl aus den ersten fünf Ausgaben des US-Originals getroffen: THE SILVERSURFER „Die Antwort" von Lec/Buscema, IM PARADIES DER HÖLLE vom Werbegrafiker Raymond Wrublewski alias Ray Rue, LIBIDO von Paul Gulacy, TOPAZ, eine M.C. Escher-Hymne von Carl Potts, ELRIC „Die traumende Stadt" von R. Thomas/P. Craig Russell/M. Moorcock, HOME SPUN von der ELFQUEST-Zeichnerin Wendy Pini, den Beginn der VANTH-Saga von Jim Starlin oder SIEGFRIED von P. Craig Russell/R. Wagner. Die Aufmachung der jeweils 80seitigen Magazine ist superb: das Papier ist hervorragend, die Übersetzungen stimmen, die Texte wurden maschinell ‚handgelettert' und die Originaltitel im Inhaltsverzeichnis vermerkt. Fazit: EPIC COMICKUNST FÜR ERWACHSENE ist eine Spitzenproduktion zum Sparpreis von DM 5,–.

MARVEL. Mit dem 82. SPINNE-Heft hat Condor fast mit der US-Vorlage gleichgezogen, d.h. man ist bei SPIDERMAN 236 vom Januar 1983 angelangt, so daß in Zukunft die ganz aktuellen Stories zum Abdruck gelangen. Da die amerikanische Reihe nur monatlich erscheint, muß bei der deutschen Ausgabe nun aber auch zeitweise anderes



SPINNE-Material, z.B. aus PETER PARKER, verwendet worden. Von den 82 PETER PARKER-Heften hat Condor bereits die ersten 68 übersetzt, von der dritten SPINNE-Serie MARVEL TEAM-UP, die in den USA bislang 132 Ausgaben umfaßt, liegen in deutsch auch schon die Nummern 1, 2, 5-22, 24-34, 36-45, 47-77, 79-119 vor. Condors 50. Marveltaschenbuch, der 8. RÄCHER-Band, bringt die Miniserie CONTEST OF CHAMPIONS 1-3 vom Juni/August 1982 mit einem Großaufgebot an Akteuren, darunter Marvels neuen deutschen Superheld Blitzkrieg (Franz Mittelstaedt), der aber hier in E-Blitz umgetauft wurde. DIE RÄCHER erscheinen wie angekündigt nun auch regelmäßig im MARVEL COMIC-STARS-Magazin, in der 18. Nummer kam das AVENGERS Annual 10 „By Friends betrayed" zum Einsatz, eine Geschichte um die ehemalige Ms. Marvel Carol Danvers, die inzwischen den Namen Binary annahm. Gleichzeitig wurde die Papierqualität verbessert.

POLLISCHANSKY

FLASH GORDON. Mit Band 15 „Machtkämpfe in Tropica" wurde die FLASH GORDON-Reihe erneut und diesmal wohl endgültig eingestellt. Das Album enthält den Jahrgang 1944 und damit auch Alex Raymonds letzte Sonntagsseite vom 30. April.

COMIC GALLERY PICCOLO. In seiner Zeitungsstrip-Repreints vorbehaltenen querformatigen Reihe COMIC GALLERY PICCOLO veröffentlichte Heinz Pollischansky nach JAMES BOND-, AXA- und MODESTY BLAISE-Ausgaben jetzt ein genauso mustergültig wie seine Vorgänger ausgestattetes FLASH GORDON-Hardcover. Während die 15 FLASH GORDON-Alben samtliche von Alex Raymond gestalteten Sundaypages vorstellen und in den 3 FLASH GORDON-Großbänden Austin Briggs kurze erste Daily-Version (27.5.1940 - 29.5.1944) nachgedruckt wird, soll in den Piccolos die heute noch laufende zweite Tagesstreifen-Fassung lückenlos Aufnahme finden, die 1951 begann und an der u.a. Ric Estrada, Fred Kida und Bob Fujitani arbeiteten. Als das King Feature Syndicate Anfang der 50er das Revival beschloß und nach einem geeigneten Zeichner suchte, fiel die Wahl zunächst auf Daniel Barry (Jahrgang 1923), der damals bereits auf eine ausgedehnte Comickarriere zurückblicken konnte hatte er doch an Serien wie DOC SAVAGE, CAPTAIN MIDNIGHT, AIRBOY oder Lev Gleasons DAREDEVIL mitgewirkt und außerdem schon die TARZAN-Dailies betreut. Mit Unterstützung von Ghostwritern und Assistenten darunter seinem jüngeren Bruder Seymour, der später Lee Falks PHANTOM zu neuem Glanz verhalf – inszenierte Barry daraufhin 16 Jahre lang einen soliden Actionstrip, der sofort international vertrieben wurde und der im deutschsprachigen Raum den Titel REX STAR erhielt. Wer nur den FLASH GORDON klassischer Prägung kennt, also den der Raymond/Briggs-Seiten, der Frederick Stephani/Ford Beebe-Serials, der Al Williamson-Hefte und des Mike Hodges-Films, den dürften die Barry-Stories überraschen, da sie sich nicht auf die gewohnten Mongo-Abenteuer beschränken, sondern ein breites Themenspektrum bieten und zudem (für ihre Entstehungszeit) glaubhafter und realitätsnäher konzipiert sind. Das Pollischansky-Buch „Die Arena des Todes" (128 Seiten/DM 19,80) das die Folgen vom 19. Nov. 1951 bis zum 9. Aug. 1952 bringt enthält dann auch Geschichten, die im Gegensatz zu den Genremixturen von Raymond und seinem Autor Don Moore eher das Etikett ‚Science Fiction' verdienen: Nachdem zwei Expeditionen, die den Auftrag hatten, den Jupiter zu erforschen, nicht zurückgekehrt sind, bricht unter dem Kommando von Flash Gordon, der auch diesmal von seiner Freundin Dale Arden begleitet wird, eine dritte auf, die die Geheimnisse des größten Planeten des Sonnensystems endlich enträtseln will. Ein Schaden im Raketenantriebssystem zwingt die Astronauten zu einer Notlandung auf einer Raumstation, die als Gefängnis für auf der Erde unerwünschte Kriminelle dient. Gordons Crew wird in eine Häftlingsmeuterei verwickelt, kann aber schließlich ihre Mission doch fortsetzen und den Jupitermond Ganymed erreichen, der sich als Herrschaftsbereich der von einer Königin regierten Frostmenschen entpuppt. Eine Naturkatastrophe trennt die Terraner, und auf der Suche nach seiner Mannschaft wird Gordon durch die Benutzung eines Materietransmitters in eine geheimnisvolle Welt verschlagen. Barrys Absicht war es nicht, die in den 50ern üblichen Handlungsmuster zu durchbrechen – er wollte sie nur möglichst perfekt handhaben und da ihm dies gelungen ist, spricht seine Erzählung ein Massenpublikum an: vom Nostalgiker bis zum STARWARS-Fan. Abschließend gilt es noch einem Mißverständnis vorzubeugen: Der Gag des Tagesstreifens vom 23.2.1952 weist Barry nicht als frühen Andreas Dorau-Anhänger aus, sondern stammt vom Letterer Gerhard Förster.

VOLKSVERLAG

MUTANTENWELT. „Es macht mir Spaß, Geschichten zu schreiben, die nach einer weltweiten Katastrophe spielen. Die erste Geschichte, die ich für Richard Corben schrieb, KURZE BEGEGNUNG IM KRIEG, war eine solche ‚nach-globale-Holocaust'-Geschichte... Die größte Herausforderung beim Verfassen von MUTANT WORLD war es für mich, einen Typen zu erfinden, der mir selbst sympathisch war – den unbedarften, aber liebenswürdigen Mutanten Dimento und ihn durch das zerstörte, feindliche Land wandern zu lassen, das von anderen hungrigen Mutanten, militärischen Wichtigtuern, arglistigen Frauen und mindestens einem religiösen Eiferer bevölkert ist, ohne ihn auf dieser Wanderung allzuviele Schmerzen, Entwürdigungen und Traumas erdulden zu lassen. Ich wollte vor allem den warmherzigen, fürsorglichen Zug seiner menschlichen Natur herausstellen... Dies zu zeigen ist mir schrecklich mißlungen..." So äußert sich Autor Jan Strnad heute uber MUTANTENWELT, eine Story, die er gemeinsam mit Corben 1978 für die ersten acht Ausgaben von NINETEENEIGHTYFOUR realisierte. Jim Warren versprach sich von der Verpflichtung der beiden Spezialisten düsterer Visionen eine hohe Auflage für sein damals neues Magazin, das sich dann langfristig gegenüber der übermächtigen HEAVY METAL-Konkurrenz aber doch nicht durchsetzen konnte. Die Post-Doomsday-Epen bilden mittlerweile ja ein festes Subgenre der SF – man denke an Romane wie Sterling Laniers HIERO'S JOURNEY oder Kate Wilhelms WHERE LATE THE SWEET BIRDS SANG, an Filme wie Edward Bernds' WORLD WITHOUT END oder Boris Sagals THE OMEGA-MAN und last not least an Comics wie Avenells/Romeros AXA oder Durands/Ramaiolis LA TERRE DE LA BOMBE. Strnad hat den in diesen Werken angeschnittenen Themen inhaltlich nichts Innovatives hinzuzufügen, sein Szenario dürfte kaum auf besondere Resonanz stoßen, hieße der Illustrator nicht Corben, der daraus ein Opus machte, das den Leser nicht unbeeindruckt läßt. In einer total verwüsteten Zukunftswelt haben sich die letzten überlebenden Menschen in einen unterirdischen Bunkerkomplex zurückgezogen, in dem Professor Hargrove, der sich als Vater einer neuen kommenden Zivilisation betrachtet, genetische Experimente durchführt, um abermals humanoide Geschöpfe zu schaffen. Die Erdoberfläche ist indessen zum ständigen Kriegsschauplatz der diversen Mutanten geworden, die sich an das Gesetz ‚fressen oder gefressen werden' halten und sich so gegenseitig ausrotten. Der Skrupellosigkeit der Angehörigen beider Lager ausgeliefert, irrt der einfältige Antiheld Dimento durch eine alptraumhafte Landschaft. Wie zuvor bei DEN I handelt es sich auch bei der Buchedition von MUTANTENWELT (88 Seiten/DM 29,80) um eine ergänzte Version – Corben zeichnete diesmal allerdings keinen Epilog, sondern 8 Einzelseiten, die nachträglich in die Geschichte eingefügt wurden. Im Unterschied zum Vorabdruck in den SCHWERMETALL-Nummern 9 bis 16 beträgt der Story-Umfang im Volksverlag-Hardcover deshalb 72 Comicseiten.

SEKUNDÄRLITERATUR

CARLSEN

MEDIUM COMIC. Die Paperbacks „Die ersten Comics" (132 Seiten/DM 29,80) und „Bildwelten und Weltbilder" (148 Seiten/DM 29,80) leiten eine neue Sachbuchreihe ein, in der die grafische Literatur zwar nicht wissenschaftlich, laut Verlagswerbung aber doch „kritisch" untersucht werden soll. Autor Horst Schröder, der die große Mehrheit aller Medienprodukte schlicht für „minderwertig" hält, will im ersten Band bei 18 alten Zeitungsserien wie THE KATZENJAMMER KIDS oder MUTT AND JEFF und im zweiten bei einigen amerikanischen, britischen, französischen und deutschen SF-Comics den ideologischen Gehalt analysieren. Anstatt aber die vielfältigen Möglichkeiten der Ideologievermittlung in den Bildgeschichten aufzuzeigen, polemisiert Schröder oft nur und versucht dafür dem Leser sein persönliches politisches Credo näherzubringen. Während der erste Band demjenigen, der die Arbeiten von Bill Blackbeard, Richard Marschall, Jerry Robinson und ihren amerikanischen Kollegen nicht kennt, noch einige Informationen vermittelt, sind weite Teile des zweiten reine Pamphlete. Da Schröder „langweilige Erfolge" und aktuelle Serien nicht berücksichtigt, kann der SF-Band auch nicht den Anspruch erheben, einen repräsentativen Überblick über das Genre zu bieten. Hier wurde eine Chance vertan.

NÜCHTERN

HELDEN DER GALAXIS. Eine Sonderstellung unter den vielen SF-Enzyklopädien nimmt Bill Harrys Lexikon HELDEN DER GALAXIS (132 Seiten/DM 26,–) ein, ein ursprünglich 1981 für die britische Omnibus-Press verfaßtes Werk, dessen Übersetzung im Nüchtern Verlag/München zu haben ist. Harry enthält sich bei seiner Darstellung jeder eigenen Stellungnahme – er referiert ausschließlich die Inhalte bekannter SF-Epen, listet die Daten der Hauptakteure und Nebenfiguren auf und verzeichnet in einem Nachspann, für welches Medium das Opus eigentlich geschaffen wurde. Ausführlich behandelt werden: BARBARELLA, BATTLESTAR GALACTICA, THE BLACK HOLE, BLAKE'S SEVEN, BUCK ROGERS, DAN DARE, DR. WHO, FLASH GORDON, FORBIDDEN PLANET, THE INVADERS, LOGAN'S RUN, LOST IN SPACE, PLANET OF THE APES, PROF. QUATERMASS, SPACE 1999, STAR TREK, STAR WARS, U.F.O. und THIS ISLAND EARTH. HELDEN DER GALAXIS beschränkt sich also fast ganz auf die angloamerikanische Szene und ihre TV- und Filmproduktionen, gibt darüber jedoch in Wort und Bild ziemlich erschöpfend Auskunft. Harry hat kenntnisreich einen Band zusammengestellt, mit Hilfe dessen man sich schnell Basisinformationen verschaffen kann, ohne Berge von Literatur wälzen zu müssen.

8423 Jahre nach dem letzten Atomkrieg erinnern nur noch Mythen und Sagen an das untergegangene technische Zeitalter sowie die „Türme der Weisheit", die als „Sitz der Götter" verehrt werden. FENRIR wird ausgestoßen, als er sich gegen die unbarmherzigen Gesetze seines Stammes wehrt.

Fern von seinem Stamm erlebt FENRIR in einer durch radioaktive Strahlung unheimlich veränderten Welt lebensbedrohende Abenteuer. Im Bestreben, die Daseinsbedingungen der Menschen positiv zu verändern, verursacht er unbeabsichtigt neue Katastrophen.

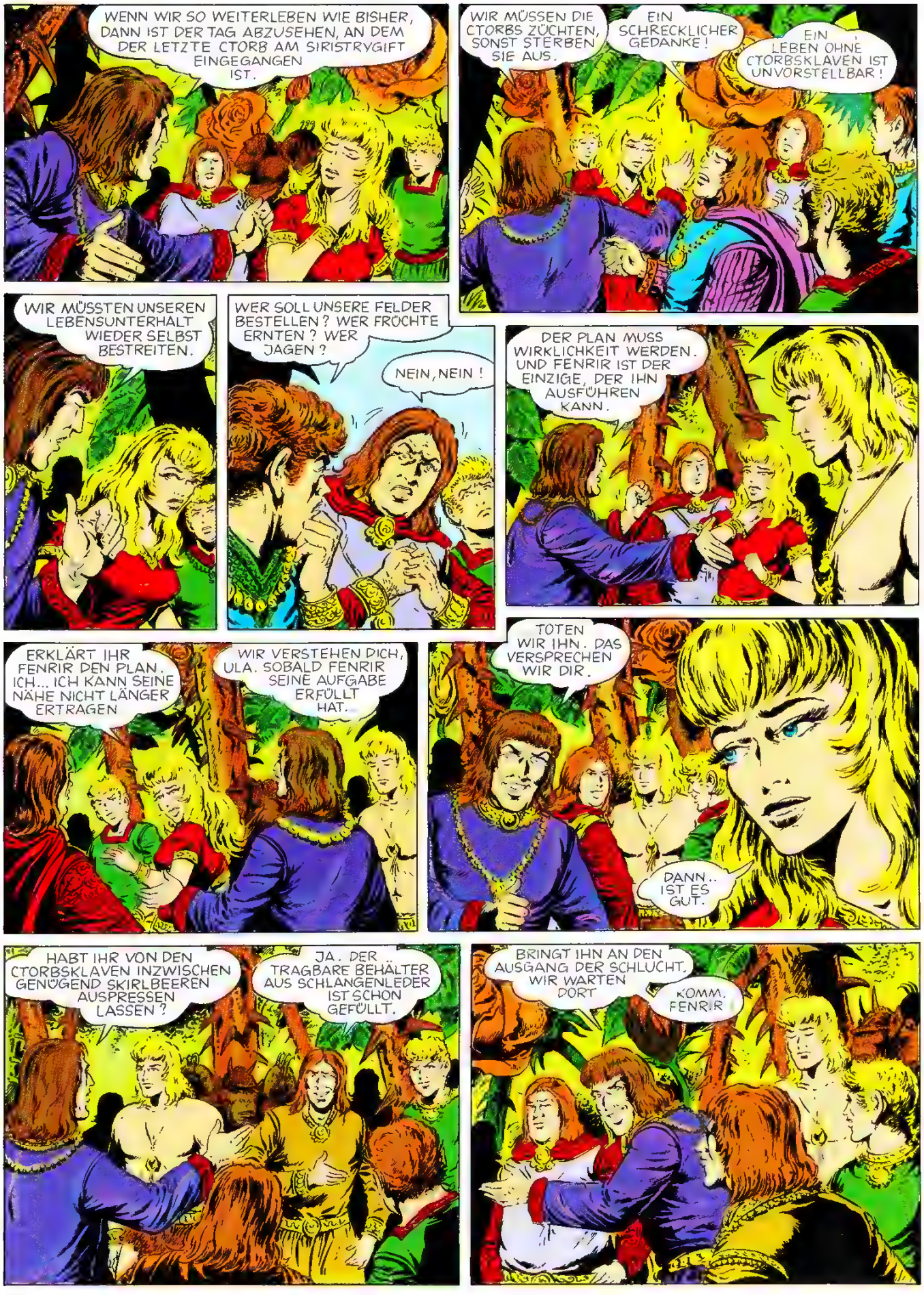
Auf dem Weg nach einem „Turm der Weisheit", den FENRIR vom Rücken der Riesenfledermaus Sktrell aus erspäht hatte, stößt er auf wilde Ctorbs, affenähnliche Tiermenschen, die drei zierliche Menschen, ein Mädchen und zwei Jünglinge, gewaltsam mitschleppen. FENRIR befreit die Gefesselten.

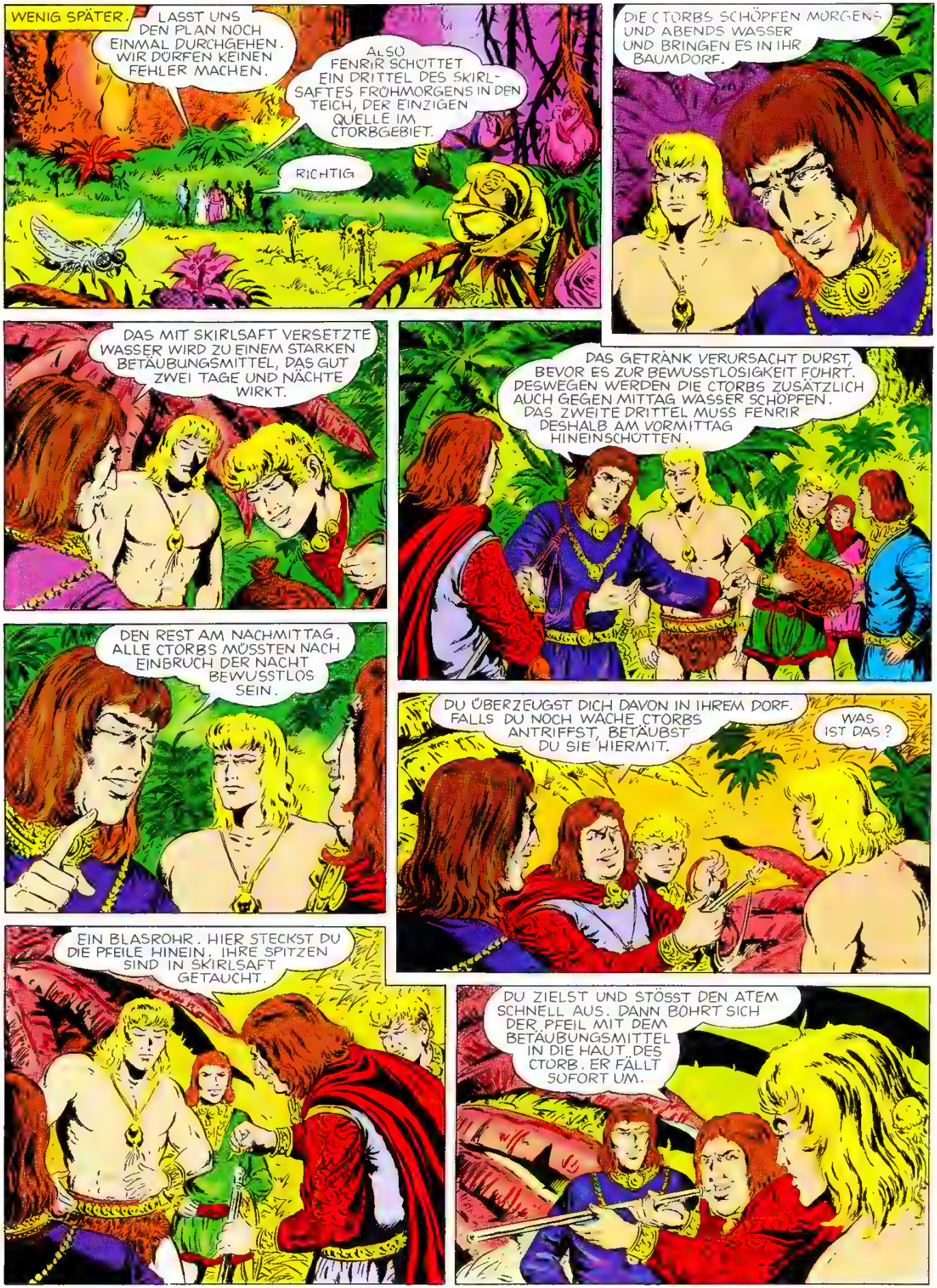
Prinzessin Ula und die Jünglinge Eli und Ilu gehören zur Herrenrasse der Zsinmtigs. Sie leben auf Kosten von Ctorbs, die sie mit Hilfe giftiger Polypen willenlos machen. Ula will FENRIR überreden, ihren Plan zu verwirklichen, alle noch in Freiheit lebenden Ctorbs zu versklaven...

FENRIR erscheint alle 6 Wochen exklusiv im deutschen Comic-Magazin DIE SPRECHBLASE. Herausgeber: Norbert Hethke Verlag, Altneudorfer Straße 4, 6901 Schönau. Copyright 1983: Wäscher/Hethke. Text und Zeichnungen Hansrudi Wäscher

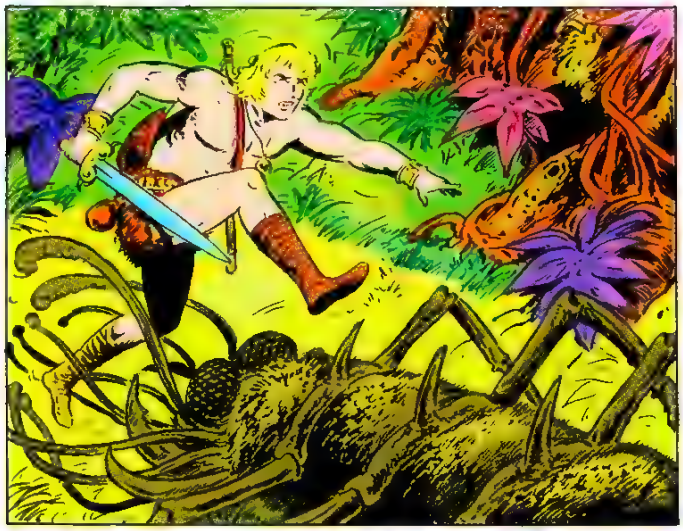
DER AUFTRAG
FENRIR LEHNT SICH GEGEN DIESE GRAUSAME UNGERECHTIGKEIT AUF. UM IHN FÜR IHRE PLÄNE GEFÜGIG ZU MACHEN, SETZT PRINZESSIN ULA IHM EINEN SIRISTRY IN DEN NACKEN. DAS GIFT DES BLUTSAUGENDEN POLYPEN LÄHMT DEN WILLEN SEINES OPFERS.
NICHT DAS, ULA! NICHT...
AH!
ICH WOLLTE ES DIR ERSPAREN, FENRIR, ABER DU HAST DICH GEWEIGERT, UNS ZU HELFEN.
VERZWEIFELT VERSUCHT FENRIR SICH ZU BEFREIEN.
ICH WILL NICHT EUER SKLAVE SEIN! ICH WILL NICHT!!! TÖTET MICH, ABER...
FENRIR REISST NOCH EINMAL MIT ALLER KRAFT, DA.
HALTET IHN!
OURK!
AH!

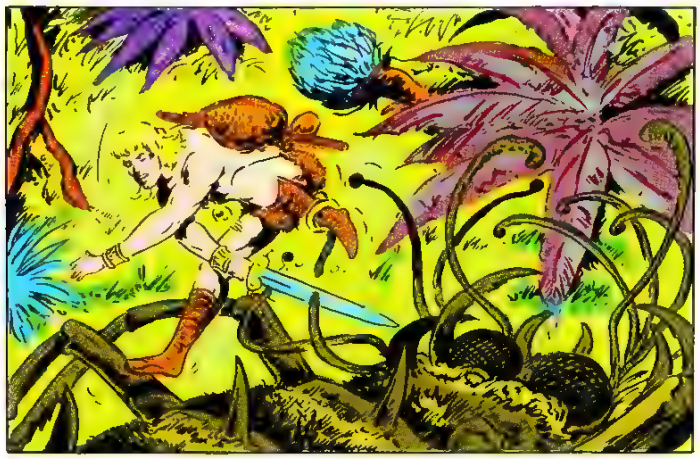
FENRIR SCHNELLT VOR..
PRINZESSIN ULA!!
GROOU!
BEFREIT MEINEN ARM, DAMIT ICH MIR DEN SIRISTRY AUS DEM NACKEN REISSEN KANN ! ODER ENTFERNT DEN POLYPEN, SONST..
BEI DEN GÖTTERN ! ICH BRECHE ULA DAS GENICK !
GEHORCHT !
DOCH NUN WIRKT DAS GIFT DES SIRISTRYS.
ICH... WAS.. WARUM.
VERZEIHT, HERRIN, ICH... WAS BEFIEHLT IHR MIR ?
IHR GÖTTER ! ICH HABE DEN TOD IN FENRIRS AUGEN GESEHEN. ER WOLLTE MICH WIRKLICH UMBRINGEN, MICH, EINE PRINZESSIN.
ERLÄUTERE FENRIR UNSEREN PLAN ULA !
ICH... ICH FÜRCHTE MICH VOR FENRIR . ES IST WIE EINE BÖSE AHNUNG ..
WIR SOLLTEN FENRIR TÖTEN, UNSEREN PLAN AUFGEBEN UND SO WEITERLEBEN WIE BISHER .
WAS IST IN DICH GEFAHREN, ULA ?


WENN WIR SO WEITERLEBEN WIE BISHER, DANN IST DER TAG ABZUSEHEN, AN DEM DER LETZTE CTORB AM SIRISTRYGIFT EINGEGANGEN IST.
WIR MÜSSEN DIE CTORBS ZÜCHTEN, SONST STERBEN SIE AUS.
EIN SCHRECKLICHER GEDANKE!
EIN LEBEN OHNE CTORBSKLAVEN IST UNVORSTELLBAR!
WIR MÜSSTEN UNSEREN LEBENSUNTERHALT WIEDER SELBST BESTREITEN.
WER SOLL UNSERE FELDER BESTELLEN? WER FRÜCHTE ERNTEN? WER JAGEN?
NEIN, NEIN!
DER PLAN MUSS WIRKLICHKEIT WERDEN. UND FENRIR IST DER EINZIGE, DER IHN AUSFÜHREN KANN.
ERKLÄRT IHR FENRIR DEN PLAN. ICH... ICH KANN SEINE NÄHE NICHT LÄNGER ERTRAGEN
WIR VERSTEHEN DICH, ULA. SOBALD FENRIR SEINE AUFGABE ERFÜLLT HAT.
TOTEN WIR IHN. DAS VERSPRECHEN WIR DIR.
DANN.. IST ES GUT.
HABT IHR VON DEN CTORBSKLAVEN INZWISCHEN GENÜGEND SKIRLBEEREN AUSPRESSEN LASSEN?
JA. DER .. TRAGBARE BEHÄLTER AUS SCHLANGENLEDER IST SCHON GEFÜLLT.
BRINGT IHN AN DEN AUSGANG DER SCHLUCHT. WIR WARTEN DORT
KOMM, FENRIR

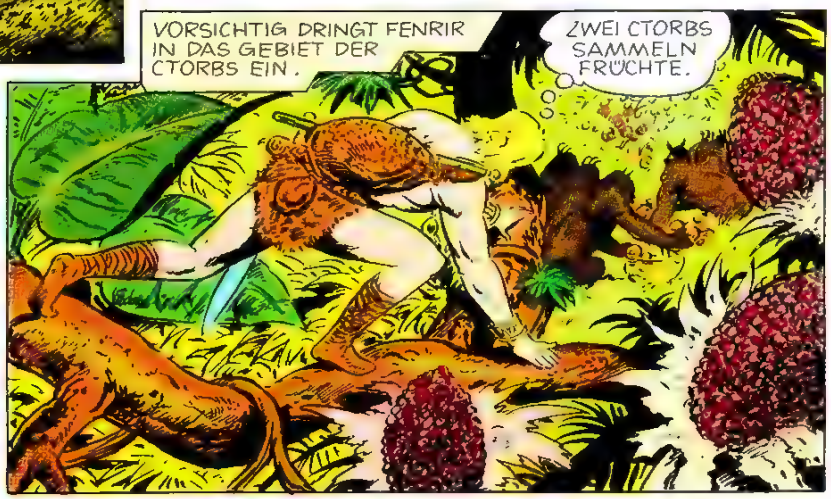

WENIG SPÄTER.
LASST UNS DEN PLAN NOCH EINMAL DURCHGEHEN. WIR DÜRFEN KEINEN FEHLER MACHEN.
ALSO FENRIR SCHÜTTET EIN DRITTEL DES SKIRL-SAFTES FRÜHMORGENS IN DEN TEICH, DER EINZIGEN QUELLE IM CTORBGEBIET.
RICHTIG
DIE CTORBS SCHÖPFEN MORGENS UND ABENDS WASSER UND BRINGEN ES IN IHR BAUMDORF.
DAS MIT SKIRLSAFT VERSETZTE WASSER WIRD ZU EINEM STARKEN BETÄUBUNGSMITTEL, DAS GUT ZWEI TAGE UND NÄCHTE WIRKT.
DAS GETRÄNK VERURSACHT DURST, BEVOR ES ZUR BEWUSSTLOSIGKEIT FÜHRT. DESWEGEN WERDEN DIE CTORBS ZUSÄTZLICH AUCH GEGEN MITTAG WASSER SCHÖPFEN. DAS ZWEITE DRITTEL MUSS FENRIR DESHALB AM VORMITTAG HINEINSCHÜTTEN.
DEN REST AM NACHMITTAG. ALLE CTORBS MÜSSTEN NACH EINBRUCH DER NACHT BEWUSSTLOS SEIN.
DU ÜBERZEUGST DICH DAVON IN IHREM DORF. FALLS DU NOCH WACHE CTORBS ANTRIFFST, BETÄUBST DU SIE HIERMIT.
WAS IST DAS?
EIN BLASROHR. HIER STECKST DU DIE PFEILE HINEIN. IHRE SPITZEN SIND IN SKIRLSAFT GETAUCHT.
DU ZIELST UND STÖSST DEN ATEM SCHNELL AUS. DANN BOHRT SICH DER PFEIL MIT DEM BETÄUBUNGSMITTEL IN DIE HAUT DES CTORB. ER FÄLLT SOFORT UM.

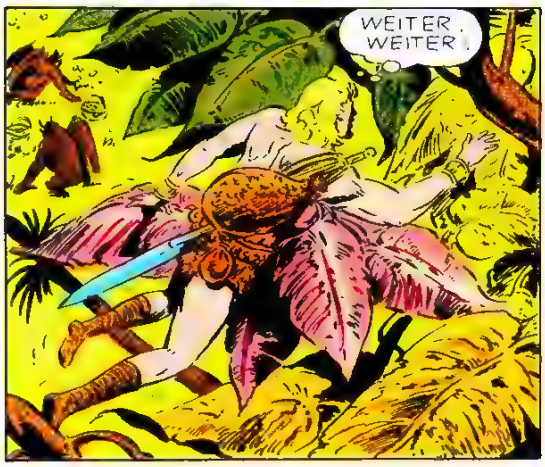
SOBALD SICH IM CTORBDORF NICHTS MEHR BEWEGT, KOMMST DU ZURÜCK. WIR WARTEN ÜBERMORGEN IN DER MORGENDÄMMERUNG MIT UNSEREN CTORBSKLAVEN AM WALDRAND.
DIE SKLAVEN TRAGEN DIE BETÄUBTEN CTORBS IN DAS VORBEREITETE ZUCHTGEHEGE.
HAST DU DEINE AUFGABE VERSTANDEN, FENRIR?
JA!
DU MUSST IN DAS CTORBGEBIET VON NORDEN EINDRINGEN. DER TEICH LIEGT AM FUSS DES STEIL ABFALLENDEN BERGES DORT.
ICH SEHE IHN.
SEI VORSICHTIG! WENN DIE CTORBS DICH ENTDECKEN, STIRBST DU EINEN GRÄSSLICHEN TOD.
HIER, NIMM DEIN SCHWERT!
DANKE. ICH WERDE DIE AUFGABE ERFÜLLEN, HERR.
FENRIR, ZUM WILLENLOSEN SKLAVEN GEWORDEN, HAT DEN „TURM DER WEISHEIT" VERGESSEN, DEN ER AUFSUCHEN WOLLTE. AUCH ALLE UNGELÖSTEN RÄTSEL UND FRAGEN, DIE IHN BEUNRUHIGTEN, SIND VOM GIFT DES SIRISTRYS IN SEINEM NACKEN UNTERDRÜCKT. FENRIRS GEDANKEN KREISEN NUR UM EIN ZIEL...
ICH MUSS DEN BEFEHL MEINER HERREN AUSFÜHREN.
NICHTS KANN MICH AUFHALTEN AUCH DU NICHT!





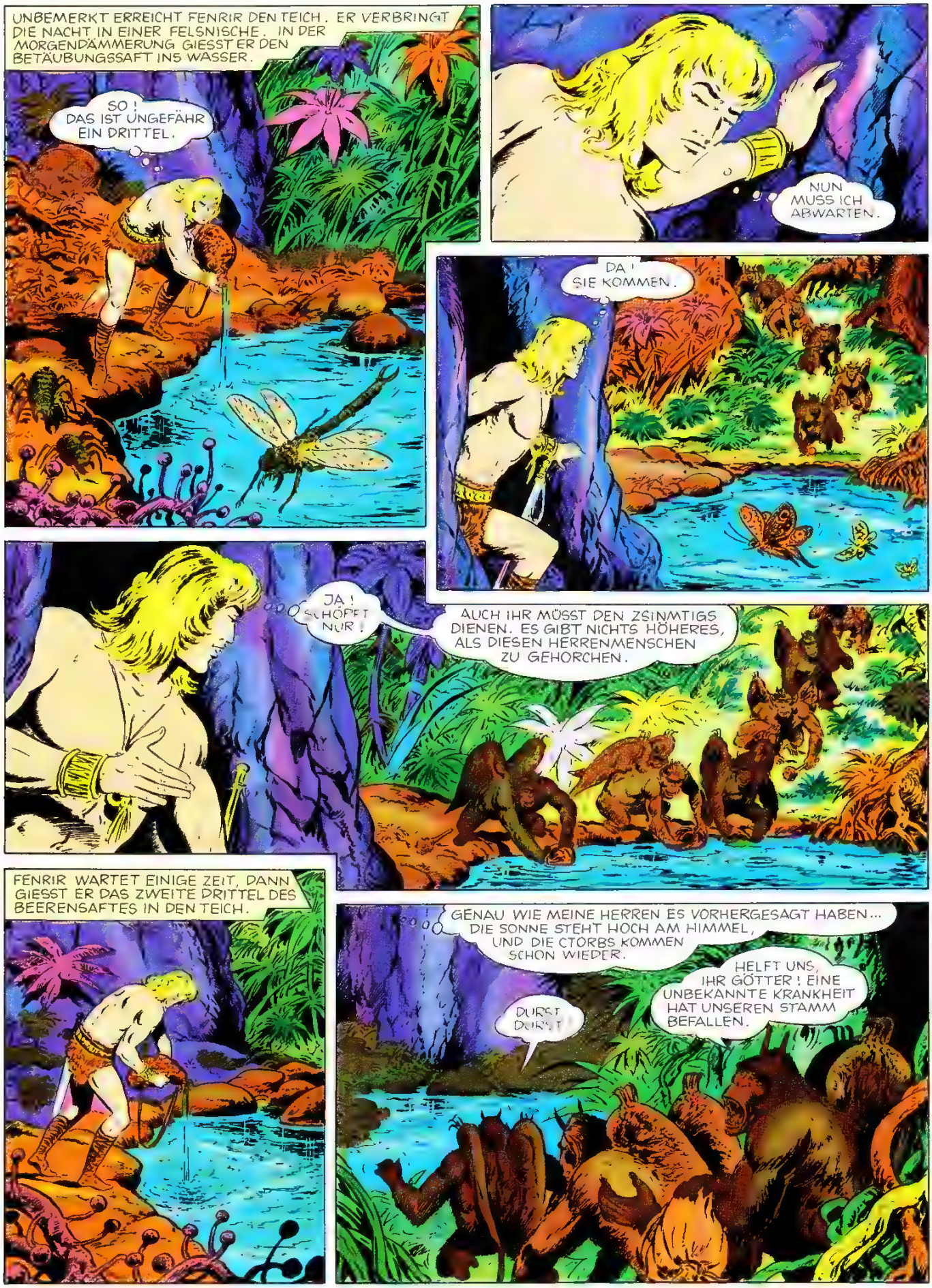
VORWÄRTS! ICH DARF MEINE HERREN NICHT ENTTÄUSCHEN.


VORSICHTIG DRINGT FENRIR IN DAS GEBIET DER CTORBS EIN.
ZWEI CTORBS SAMMELN FRÜCHTE.


WEITER, WEITER!

DORT STEIGT DIE FELSWAND AUS DEM DSCHUNGEL. ICH BIN NICHT MEHR WEIT VOM TEICH ENTFERNT.

FENRIR KANN SICH GERADE NOCH HINTER EINEN BAUMSTAMM DUCKEN, DA...
CTORBS! SIE KOMMEN VOM WASSERSCHÖPFEN.


UNBEMERKT ERREICHT FENRIR DEN TEICH. ER VERBRINGT DIE NACHT IN EINER FELSNISCHE. IN DER MORGENDÄMMERUNG GIESST ER DEN BETÄUBUNGSSAFT INS WASSER.
SO! DAS IST UNGEFÄHR EIN DRITTEL.
NUN MUSS ICH ABWARTEN.
DA! SIE KOMMEN.
JA! SCHÖPFT NUR!
AUCH IHR MÜSST DEN ZSINMTIGS DIENEN. ES GIBT NICHTS HÖHERES, ALS DIESEN HERRENMENSCHEN ZU GEHORCHEN.
FENRIR WARTET EINIGE ZEIT, DANN GIESST ER DAS ZWEITE DRITTEL DES BEERENSAFTES IN DEN TEICH.
GENAU WIE MEINE HERREN ES VORHERGESAGT HABEN... DIE SONNE STEHT HOCH AM HIMMEL, UND DIE CTORBS KOMMEN SCHON WIEDER.
DURST DURST
HELFT UNS, IHR GÖTTER! EINE UNBEKANNTE KRANKHEIT HAT UNSEREN STAMM BEFALLEN.

SCHNELL ZURÜCK INS DICKICHT UND AUF DIE BÄUME ! EIN ONURK !
AH!
SCHNELL SCHNELL !
SCHNELLER ! ICH HÖRE SCHON DIE BÜSCHE UND JUNGEN BÄUME KRACHEN.
GROOAURR!
AH!
WAS FÜR EIN TIER MAG DAS SEIN, VOR DEM DIE CTORBS WIE VERSCHRECKTE KINDER DAVONLAUFEN ?
GROOUGR
VOOUORROUU

DAS IST EIN „ONURK"? EIN SOLCHES TIER HABE ICH NOCH NIE GESEHEN. ES IST SCHLIMMER ALS DER OG-O-GROAOG!
GROUUU!
HIER IN DER FELSNISCHE BEMERKT ER MICH NICHT.
DOCH EIN SONNENSTRAHL LASST FENRIRS SCHWERTKLINGE AUFBLITZEN RUCKARTIG DREHT SICH DER GEWALTIGE KOPF...
GROOOUU!
IHR GÖTTER! DER ONURK HAT MICH GESEHEN ER GREIFT MICH AN.
DIE CTORBS, DIE AUF DEN HÖCHSTEN ZWEIGEN DER URWALDRIESEN SICHERE ZUFLUCHT GEFUNDEN HABEN, BEOBACHTEN, WIE DER ONURK DURCH DEN TEICH AUF DIE FELSWAND ZUSTAPFT.
SIE ENTDECKEN FENRIR, DER SICH IN DIE NISCHE DRÜCKT.
WIRD DER ONURK FENRIR ZUM VERHÄNGNIS?
ODER KANN FENRIR DEN AUFTRAG DER ZSINMTIGS ZU ENDE FÜHREN, UND WIRD ER DANN SEINEN „HERREN" ZUM OPFER FALLEN?
DAS NÄCHSTE ABENTEUER HEISST:
DAS WAGNIS

COMMODE

VERKAUFSANGEBOT Juni 1983

ANSCHRIFT: Norbert Hethke, Postfach 1170, 6901 Schönau, Tel. (06228) 1422.
Postscheckkonto: 148747 - 756 Karlsruhe.
Bank: Bezirkssparkasse Schönau, Konto 8021487, BLZ 67251816

VERSANDBEDINGUNGEN: Verwenden Sie bitte für Ihre Bestellung die beigehefteten Postkarten. Natürlich konnen Sie auch formlos bestellen.
Der Versand erfolgt gegen Vorauskasse oder per Nachnahme. Uns gut bekannte Kunden beliefern wir auch gegen Rechnung.
Achten Sie bitte auf eine gut leserliche und korrekte Absenderangabe.

TELEFON: Wir möchten die Fans bitten, nicht an Sonn- und Feiertagen sowie werktags nach 19 Uhr anzurufen — besten Dank!

TAUSCH/ANKAUF: Wir tauschen unsere eigenen Reprints und Neuauflagen so lange nicht wieder zurück, wie wir noch welche auf Lager haben.
Bei einem Tausch gegen Originalhefte rechnen wir 50% des Verkaufspreises an.
In jedem Fall nur sehr gut erhaltene Hefte zum Tausch anbieten.

SPRECHBLASE

z. Zt. noch lieferbar:
Nr. 16, 28 - 51 . . . . à 6,– DM
Bei der Überweisung bitte das Porto nicht vergessen! 1,– DM bei Einzelbestellung und 1,50 DM fur mehrere Exemplare.

SPRECHBLASE-SAMMELMAPPEN

Stab-Sammelmappen für 8 Ausgaben, roter Kunststoff mit zweifachem Silberaufdruck „Die Sprechblase"
incl. Porto . . . . . 15,– DM

PICCOLO-SAMMELMAPPEN

Für die Piccolo-Sammelmappen werden einzelne Bögen verkauft, in die jeweils 6 Piccolos eingesteckt werden können. Beschreibung siehe Sprechblase Nr. 36.
Lieferung ab 10 Stück.
Preis pro Bogen (fur 6 Hefte) . . . 2,40 DM

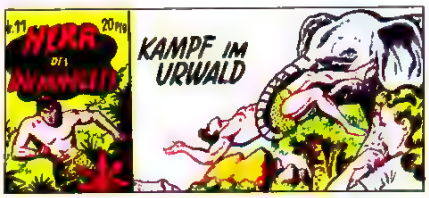
COMIC-PREISKATALOG 1983

Umschlag vierfarbig, zahlreiche Abbildungen, DIN A 5-Format . . . . . 9,80 DM

COMIC NOSTALGIA REIHE

Bei den unter der „Comic Nostalgia Reihe" angebotenen Piccolos, Kolibris, Großbänden und Büchern handelt es sich um Zweitauflagen der alten Originalhefte oder um deutsche Erstveröffentlichungen, die von uns jetzt für den Sammlerkreis in kleiner Auflage herausgegeben werden.

Piccolos



HERR DES DSCHUNGELS (AKIM)

Diese 1954 erschienene Serie ist das Bindeglied zwischen Akim Sohn des Dschungels und Akim Neue Abenteuer. Sie beinhaltet den Kampf Akims gegen seinen Rivalen Logar und dessen Kumpan Samura. Die Hefte Nr. 1 - 3 zeichnete Hansrudi Wäscher, Nr. 4 - 24 Augusto Pedrazza in seiner wohl besten Phase.
Nr. 1 - 24 komplett . . . . . 78,– DM

BOB UND BEN

Die Abenteuer dieser beiden Fliegerhelden zeichnete Hansrudi Wäscher 1963 fur den Lehning- Verlag.
Nr. 1 - 9 komplett . . . . . 32,– DM

BLAUER PFEIL

Die von Enzo Chiomenti gezeichnete Reihe erschien 1954 bis zur Nr. 24 im Lehning-Verlag, während die italienische Serie 54 Hefte umfaßte. Mit unserer Sammlerauflage stellen wir erstmals alle 54 Hefte in Deutschland vor.
Nr. 1 - 54 komplett . . . . . 110,– DM

BLITZ DER ZEITUNGSJUNGE

Als Nachfolgeserie von PETERLE erschien diese Reihe 1955 im Lehning Verlag. Sie beinhaltet die Erlebnisse des Zeitungsjungen Blitz, der mit seinem Freund Dicker auf abenteuerliche Weise die Erbschaft seines Onkels sucht.
Nr. 1 - 27 komplett . . . . . 45,– DM

CARNERA

Diese 1953 erstmals erschienene Reihe zeigt die Abenteuer des Boxweltmeisters in fernen Landern auf.
Nr. 31 - 46 zusammen . . . . . 64,– DM
Die Hefte 1 - 30 sind bereits vergriffen, die fehlenden Hefte lassen sich aber relativ leicht auf dem Sammlermarkt beschaffen.

DIE 3 BILLS

Diese Wildweststory erschien 1953 im Alfons-Semrau-Verlag mit 27 Heften. Die kuhnen drei Bruder Bill kampfen sich durch das Geschehen im Wilden Westen
Nr. 1 - 27 komplett . . . . . 95,– DM

EL BRAVO – Der Schrecken der Banditen

Die Abenteuer des maskierten Freiheitskämpfers El Bravo sind sozusagen eine Fortsetzung der fruhen Zorro-Filme. El Bravo war die erste Mantel- und Degen-Comicstory des Lehning-Verlages.
Nr. 1 - 86 komplett . . . . . 250,– DM

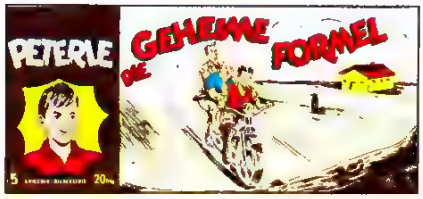
HARRY DER GRENZREITER

Diese Serie schildert die Abenteuer eines Jungen, der mit seinen Freunden aus dem zerstörten Nachkriegs-Europa in die kanadische Grenzpolizei aufgenommen wird. Die Reihe lief 1953 - 1955 im Lehning-Verlag.
Nr. 1 - 69 komplette Serie . . . 210,– DM

NICK – Der Weltraumfahrer

Im Februar 1958 begann Hansrudi Wäscher diese bis heute erfolgreichste Science-Fiction-Comicserie fur den Walter Lehning Verlag zu zeichnen.
Die Piccolo-Serie zeigt in 139 Heften den Beginn der Weltraumfahrt und denVorstoß des Helden Nick und seiner Freunde in fremde Galaxien.

Nr. 1 - 20 zusammen . . . . 72,– DM
Nr. 21 - 40 zusammen . . . . . 72,– DM
Diese Serie wird mit je 20 Heften alle 6 Wochen fortgesetzt.



PETERLE

Als 6. Piccolo-Bilderserie erschien diese von Pedrazza gezeichnete Reihe ab Oktober 1953 im Walter Lehning-Verlag. Sie gehört zu den „klassischen" acht Piccolo-Reihen.
Mit seinen Freunden Nick und MAC erlebt Peterle seine Abenteuer in der ganzen Welt.

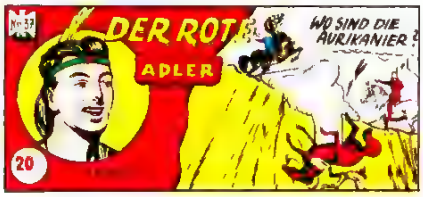
1. Lieferung: Nr. 1 - 23 zus. 75,– DM
2. Lieferung: Nr. 24 - 46 zus. 75,– DM
3. Lieferung: Nr. 47 - 69 zus. 75,– DM

Nr. 1 - 69 komplett . . . . . 220,– DM

SIGURD – Der ritterliche Held

Die beliebteste Comic-Actionserie erschien von 1953 bis 1968 ununterbrochen. Ihre hohe Lesergunst verdankt diese Reihe ohne Zweifel ihrem Schöpfer Hansrudi Wäscher.

1. Lieferung: Nr. 1 - 20 zus. 72,– DM
2. Lieferung: Nr. 21 - 40 zus. 72,– DM
3. Lieferung: Nr. 41 - 60 zus. 72,– DM
4. Lieferung: Nr. 61 - 80 zus. 72,– DM
5. Lieferung: Nr. 81 - 100 zus. 72,– DM
6. Lieferung: Nr. 101 - 120 zus. 72,– DM
7. Lieferung: Nr. 121 - 140 zus. 72,– DM
8. Lieferung: Nr. 141 - 160 zus. 72, DM
9. Lieferung: Nr. 161 180 zus. 72,– DM
10. Lieferung: Nr. 181 - 200 zus. 72,– DM
11. Lieferung: Nr. 201 - 220 zus. 72,– DM
12. Lieferung: Nr. 221 - 240 zus. 72,– DM
13. Lieferung: Nr. 241 - 260 zus. 72,– DM
14. Lieferung: Nr. 261 - 280 zus. 72, - DM
15. Lieferung: Nr. 281 - 300 zus. 72,– DM
16. Lieferung: Nr. 301 - 324 zus. 72,– DM



ROTER ADLER

Diese klassische Wildwest-Piccoloserie erschien 1953 im Lehning-Verlag. Sie schildert die Abenteuer des Hauptlings „Roter Adler".

1. Lieferung: Nr. 1 - 25 zus. 85, DM
2. Lieferung: Nr. 26 - 51 zus. 85,– DM

Die Serie liegt somit komplett vor.

TIBOR – Sohn des Dschungels

Diese von Hansrudi Wascher geschaffene Dschungelserie erschien von 1959 bis 1963 mit 187 Heften im Lehning-Verlag.
Wir legen diese Hefte in unregelmäßigen Abständen neu auf.

Bisher erschienen:
Nr. 1 - 10 . . . . . zusammen 36,– DM
Nr. 11 - 35 . . . . . zusammen 90, - DM
Nr. 36 - 55 . . . . . zusammen 72,– DM

Kolibris

FALKENAUGE

Diese Kolibri-Serie schildert die Abenteuer des letzten der Apachen in insgesamt 20 Heften. Die Reihe erschien 1954 im Walter Lehning-Verlag als 1. Kolibri-Serie.
Nr. 1 - 20 komplett . . . . . 82, - DM

GERT

Diese Kolibri-Serie erschien 1955 im Lehning-Verlag mit insgesamt 24 Heften, die von Hansrudi Wäscher gezeichnet wurden. Die Serie behandelt die Abenteuer eines Schiffsjungen, nach dem literarischen Vorbild „Die Schatzinsel". Gerts Abenteuer lehnen sich jedoch nur grob an die Vorlage an.
Nr. 1 - 24 komplett . . . . . 98,– DM

JÖRG

Die von Hansrudi Wäscher gezeichnete Serie erschien 1954 als zweite Kolibri-Serie im Lehning-Verlag. Sie schildert die Abenteuer eines Jungen während des 30jährigen Krieges. Kenner sind sich einig, daß diese Reihe zu den besten Produktionen Hansrudi Waschers zu zählen ist – nicht umsonst stellen die Originalhefte auf dem Sammlermarkt eine Top-Rarität dar.
Nr. 1 - 20 komplett . . . . . 82, - DM

DER SCHWARZE REITER

Als 3. Kolibri-Serie erschien im Lehning-Verlag im September 1954 Der Schwarze Reiter. Diese Wildwest-Story erzählt die Abenteuer von Frisco Smith.
Nr. 1 – 20 komplett . . . . . 82,– DM

Großbände

PICCOLO-SONDERBÄNDE

Die folgenden Piccolo-Sonderbände sind im Originalformat (ca. 17 x 24 cm) wiedergegeben; sie haben 32 bzw. 36 Seiten. Die Originale dieser Hefte kosten inzwischen bis zu 500,– DM.

AKIM „Kampf im Norden"

Neben einer deutschen Erstveröffentlichung in schwarz/weiß bringt dieser Sonderband eine große Checkliste uber alle bisher in Deutschland erschienenen Akim-Stories. Er ist somit eine wertvolle Sammlerhilfe.
Zeichner: Augusto Pedrazza. 11,80 DM

AKIM „Die Diamanten des Dschungels"

Dieser vierfarbige Band ist eine deutsche Erstveröffentlichung. Banditen entführen Rita und zwingen Akim zum Diamantendiebstahl ..
Zeichner: Augusto Pedrazza 15,80 DM

AKIM „Akims großes Abenteuer"

Außerirdische landen auf der Erde; die menschenähnliche, unverwundbare Kreatur Drug flieht in Akims Dschungel – ein furchtbarer Kampf beginnt...
Piccolo-SB Nr. 1 – in den Originalfarben.
Zeichner: Augusto Pedrazza 29,– DM

SIGURD „Auf der Insel der Dämonen"

Bei der Verfolgung von Entführern geraten Sigurd und seine Freunde auf eine unheimliche Insel, die für fremde Besucher zur Todesfalle wird...
Piccolo-SB Nr. 2 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,— DM

AKIM „Akim in der großen Stadt"

Ein Großwildjäger fängt Kar und andere Tiere des Dschungels; Akim verfolgt ihn und seine Freunde bis nach New York...
Piccolo-SB Nr. 4 — in den Originalfarben.
Zeichner: Augusto Pedrazza 29,— DM

FULGOR „Piraten im Weltall"

Verbrecher erobern die erste Weltraumstation und beschießen die Erde mit Todesstrahlen — Fulgor greift ein...
Piccolo-SB Nr. 5 in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher . . 29,— DM

PETERLE „Feinde im Dschungel"

Auf der Suche nach einer versunkenen Tempelstadt geraten die Freunde in höchste Gefahr...
Piccolo-SB Nr. 7 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29, · DM

SIGURD „Der letzte Pfeil"

Straßenräuber, ein unheimliches Burggewölbe und ein überraschender Schluß kennzeichnen dieses spannende Sigurd-Abenteuer...
Piccolo-SB Nr. 8 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wascher 29,— DM

AKIM „Akim und die Spione des Dschungels"

Eine gefahrliche Spionageorganisation errichtet in Akims Dschungel ihr Hauptquartier...
Piccolo-SB Nr. 9 in den Originalfarben.
Zeichner. Augusto Pedrazza 29,— DM

RAKA „Planet des Grauens"

Raka, Professor Block und dessen Assistentin starten eine abenteuerliche Expedition zur Venus...
Piccolo-SB Nr. 13 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,— DM

SIGURD „Das Geisterschiff"

Ein befreundeter Fürst bittet Sigurd um Hilfe. Sigurd steht vor einem seiner gefahrlichsten Abenteuer im Kampf gegen Tyrannen und Rauber...
Piccolo-SB Nr. 15 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29, DM

AKIM „Der Dschungelteufel"

Ein fellbekleidetes, phosphorisierendes Ungeheuer zwingt Eingeborene, ihm Elfenbein als Opfergabe zu bringen. Der Stamm beginnt die Elefantenjagd in Akims Dschungel...
Piccolo-SB Nr. 16 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,— DM

SIGURD „König der Berge"

Ein riesiger Bär aus den Bergen bedroht die Existenz eines Dorfes; Sigurd muß gegen Aberglauben und Banditentum antreten...
Piccolo-SB Nr. 18 — in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29,— DM

AKIM „Jagd durch den Dschungel"

Kidnapper fliehen in den Dschungel. Akim hilft ihnen gutgläubig und bringt sich damit in große Gefahr...
Piccolo-SB Nr. 19 in den Originalfarben.
Zeichner: Hansrudi Wäscher 29, DM

ROBINSON

Zweitauflage des Comic-Klassikers von Helmut Nickel. Die Reihe erschien im Dezember 1953 im Gerstmayer-Verlag. In 125 Heften sind die Abenteuer Robinsons und seines lustigen Gefährten Xury vorwiegend von Nickel amüsant und spannend geschildert. Wir haben diese 125 Hefte in 32 Bänden zusammengefaßt.
Format DIN A 5, Cover 4farbig, innen s/w
Nr. 1 - 32 komplette Serie zus. 135,— DM

Bücher

NICK
Ein Weltraum-Epos von Hansrudi Wäscher

Die Großbandserie NICK erschien von 1959 bis 1963 mit 121 Heften im Walter Lehning-Verlag Sie ist die Folgeserie der Piccolos „Nick — der Weltraumfahrer" Nr. 1 - 139. Die Großbände sind keine Nachdrucke der Piccolos!
NICK ist bis heute die größte deutsche Science Fiction Comicserie — trotz Perry Rhodan und Star Wars. Sie ist nicht nur nach Meinung der Insider ein Meisterwerk des Kunstlers Hansrudi Wäscher. Wir legen die NICK-Großbände für die große Zahl der Fans jetzt neu auf.
In einem Buch befinden sich 5 vollstandige Nick-Hefte in den herrlichen Originalfarben, d.h. auch die wunderbaren Titelbilder dieser Reihe werden reproduziert. Jede Hardcover-Ausgabe in Originalgröße beinhaltet somit 120 vierfarbige Seiten, plus einem neugezeichneten Titelbild von Hansrudi Wascher.
Wir beginnen unsere bibliophile Buchausgabe mit der Nummer 10. Mit je 3 Neuausgaben setzen wir die Reihe dann bis Buch 24 fort; unmittelbar daran schließen die Bucher 1 - 9 an.

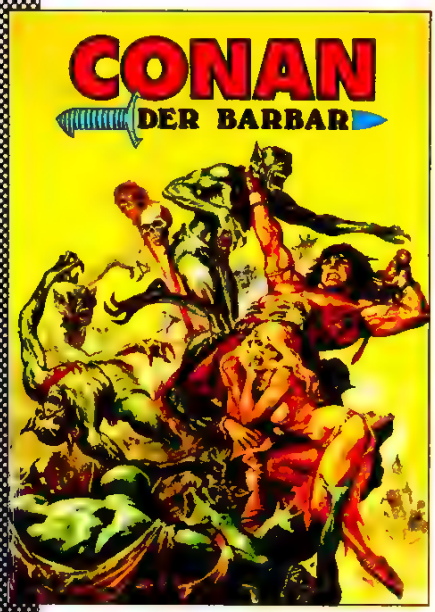
Bisher lieferbar:
Buch Nr. 10 (Originalhefte 46 - 50)
Buch Nr 11 (Originalhefte 51 - 55)
Buch Nr. 12 (Originalhefte 56 - 60)
Buch Nr. 13 (Originalhefte 61 - 65)
Buch Nr. 14 (Originalhefte 66 - 70)
Buch Nr. 15 (Originalhefte 71 - 75)
Buch Nr. 16 (Originalhefte 76 - 80)
Buch Nr. 17 (Originalhefte 81 - 85)
Buch Nr. 18 (Originalhefte 86 - 90)
Buch Nr. 19 (Originalhefte 91 - 95)
Buch Nr. 20 (Originalhefte 96 - 100)
Buch Nr. 21 (Originalhefte 101 - 105)
Preis pro Buch . . . . . 29,80 DM
Die nachsten drei Bücher (Nr. 22, 23, 24) erscheinen Ende August

SIGURD „Ein schlechter Verlierer

In diesem Buch veröffentlichen wir erstmals ein Sigurd-Abenteuer, das Hansrudi Wascher 1968 zeichnete.
Zusätzlich beinhaltet das Buch eine große **Sigurd-Checkliste,** die fur jeden Sigurd-Fan einfach ein Muß ist.
Format: 21 x 30 cm, vierfarbiger Hardcover-Einband, 80 Seiten, Preis: 29,80 DM

Bibliothek der großen Comics: SIGURD

Dieses Buch beinhaltet sechs Kurzgeschichten des Zeichners Hansrudi Wascher sowie eine ausführliche Checkliste und viele unbekannte Zeichnungen des Kunstlers. Neben vierfarbigen Einzelbildern ist auch die Sigurd-Story „Spuk auf Schloß Falkenstein" aus Harry bunte Jugendzeitschrift in den herrlichen Originalfarben wiedergegeben.
Format: 24 x 33 cm, Hardcover-Einband, 104 Seiten (davon 16 vierfarbig). Der Preis für diese schöne Sammlerausgabe:
39,80 DM



CONAN – DER BARBAR

Nach Conans großen Erfolgen in der Sprechblase legen wir jetzt das erste Buch des Helden vor. Auf 112 Seiten erlebt Conan eines seiner größten Abenteuer – **deutsche Erstveröffentlichung!**
Format: 21 x 30 cm, Hardcover, innen s/w.
Preis: 29,80 DM

Bibliothek der großen Comics: PHANTOM

Ein Vorwort von Detlef Lorenz leitet dieses klassische Werk ein. Auf 112 Seiten bringt es die ersten Sonntagsseiten vom 28.5.1939 und folgende.
Das Buch beinhaltet die Abenteuer: „Der Bund der Verlorenen", „Die geheimnisvolle Formel" und „Die Luftpiraten".
Format: 21 x 30 cm, vierfarbiger Hardcovereinband, 112 Seiten, Preis: 29,80 DM

DIE SPRECHBLASE ist das offizielle Publikationsorgan des

DEUTSCHEN COMIC-CLUBS.

EINZELPREIS IM VERSAND
6,– DM plus 1,30 DM Porto/Verpackg.

Im ABONNEMENT
4 Ausgaben 24,– DM einschl. Porto
6 Ausgaben 35,– DM einschl. Porto
10 Ausgaben 58,– DM einschl. Porto

Liegt der Sprechblase eine Zahlkarte bei, so ist das Abonnement abgelaufen und man erhält die nächste Ausgabe nur gegen vorherige Einzahlung des Abonnamentpreises. Die Mitgliedschaft im DCC verlängert sich dementsprechend.

ERSCHEINUNGSWEISE: alle sechs Wochen

Beim Abdruck von Leserbriefen behalten wir uns vor, ggf. Kürzungen vorzunehmen.

Copyright der Abbildungen bei den jeweiligen Verlagen.
Copyright der Textbeiträge beim Norbert Hethke-Verlag

HERAUSGEBER:
Doris und Norbert Hethke
Altneudorfer Straße 4
6901 Schönau
Telefon: 06228 / 1422
Postscheckkonto: 148747 - 756 Klrh.

Internationale Comic-Zeitschriften im Abonnement

COMIC-INFO No. 30

für DM 1.- (SFR 0.90/ÖS 7.00/BF 16/FF 2.50/hlf 1.10/Dkr 3.00)

Portokosten anfordern!

(Der Betrag wird bei einer Bestellung vergütet.)

S. Koeke
Postfach 51-348
D – 1000 Berlin 51

Hajo F. Breuer

Pop Art für den Alltag

Es hat sich im Fandom eingebürgert, sich auf bestimmte Kultserien zu konzentrieren und den großen Markt der Massencomics mehr oder minder naserümpfend zu übersehen. Das ist erstens ein angreifbarer Standpunkt – wer SCHWERMETALL mit verklärten Augen entzückt betrachtet, hat sich meistens nicht gefragt, warum CONNY zehnmal mehr Hefte pro Ausgabe verkauft – und zweitens übersieht der eingefleischte Fan oft echte Juwele unter den ach so geschmähten Massencomics.

Eins dieser Juwele ist die bei den Comic-Liebhabern fast völlig unbeachtete BASTEI-Serie CAPTAIN FUTURE. Sie bildet in vielerlei Hinsicht eine Ausnahme auf dem deutschen Markt. In den 70er Jahren wurde es Mode, Fernsehserien parallel als Comicreihe zu vermarkten. Da gab es die BIENE MAJA, WICKI, DIE MUMINS und viele andere, die alle nach Ende der Fernsehausstrahlung mehr oder minder rasch sang- und klanglos eingingen. Ein besonders ärgerliches Beispiel war HEIDI nach dem Buch von Johanna Spyri. Lange vor der Fernsehreihe gab es einen hochklassig gezeichneten Comic, der sich hauptsächlich an ein weibliches Publikum richtete. Die Geschichten waren sicher nicht auf „professionelle" Comic-Fans zugeschnitten, aber die Zeichnungen waren echte Schmuckstücke, ein Geheimtip für Kenner. Dann kam die unsagliche Fernseh-Heidi, und die Comic-Reihe mußte auf die japanischen Billig-Figuren umgestellt werden, weil der Markt es erforderte. Wie nicht anders zu erwarten, starb die Comic-HEIDI bald nach ihrem Fernseh-Vorbild. Doch für die erste Comic-Reihe war der Zug abgefahren, sie konnte nicht mehr am Markt etabliert werden.

Die Fernsehcomics bilden eine echte Gefahr für den freien Markt, weil nicht mehr die Verleger entscheiden, welche Serien sie herausbringen wollen, sondern letztendlich die Redakteure in den Funkhausern. Wenn die Comic-Verleger ihre Unabhängigkeit vom Fernsehen wahren wollen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als zu versuchen, die vom „Tiwi" geschaffenen Marktgesetze zu ihren Gunsten zu verändern.

Den Leuten von BASTEI ist das zum ersten Mal gelungen, und zwar mit der Reihe CAPTAIN FUTURE, die es mittlerweile auf die stolze Zahl von 75 Ausgaben (!) gebracht hat, obwohl der „Fernseh-Future" schon lange von den bundesdeutschen Bildschirmen verschwunden ist. Diese Tatsache ist ein echtes Phänomen und macht es wert, die Gründe für den Erfolg der Reihe einmal näher zu untersuchen.

Der alte Held im neuen Gewand

Seit einigen Jahren uberschwemmen japanische Trickfilmstudios den europaischen und den amerikanischen Markt mit teilweise billigst produzierten TV-Trickserien. Nach weniger erfolgreichen Eigenproduktionen kamen die Söhne des Landes der aufgehenden Sonne auf die gewinnbringende Idee, japanisches Produktions-Knowhow mit abendländischen Story-Vorlagen zu verbinden. So merzten sie eine schwache Seite ihrer Serien, die oft arg dünnen Geschichtchen, aus. Als in den Hollywood-Studios die neue Science-Fiction-Welle startete, hängten sich die Kopier-Großmeister naturlich sofort an den gewinnträchtigen Boom. Sie stießen auf den amerikanischen SF-Autor EDMOND MOORE HAMILTON, einen der ganz Großen des Genres, der zu unrecht kaum noch beachtet wurde.

Zusammen mit JACK WILLIAMSON und E.E. „DOC" SMITH (LENSMEN-Zyklus) war HAMILTON (1904-77) für die Entwicklung der neuen amerikanischen SF-Literatur ab 1928 verantwortlich. Er war einer der Väter der „Space Opera", galaxisumspannender Zukunfts-Abenteuer mit Unmengen von Raumschiffen und fremden Rassen, die heute in der STAR WARS-Serie fröhliche Urständ feiert. HAMILTON schuf den Typ Geschichte, in der Erde und Sonnensystem von einer unheimlichen fremden Macht bedroht und erst im letzten Moment gerettet werden, was ihm die Spitznamen „Weltvernichter", „Weltzerstörer" und „Weltretter-Hamilton" eintrug. HAMILTON schrieb seine erste Story („The Monster-God of Mamurth") 1926; 1940 entwickelte er seine berühmte Figur CAPTAIN FUTURE nach einer Idee von MORT WEISINGER. Der überredete ihn auch dazu, während des Zweiten Weltkriegs als SUPERMAN-Autor tätig zu werden.

CAPTAIN FUTURE richtete sich vor allem an ein jugendliches Publikum, für das der junge, verwaiste Titelheld die ideale Identifikationsfigur war. Das erwachsene Publikum nahm HAMILTON allerdings übel, daß er auch für Jugendliche schrieb, und ließ ihn ziemlich links liegen. Doch in den 60er Jahren, als der Trend in der SF immer mehr zu den psychologisch angehauchten Einzel-Abenteuern ging, konnte sich HAMILTON noch einmal mit seinem Lieblings-Genre, der Space Opera, durchsetzen. Er ging seine kosmischen Bilderbogen ernst genug an, um ernstzunehmende Ergebnisse zu erzielen.

Auf der Suche nach einem für eine Zeichentrickserie geeigneten SF-Stoff stießen die Leute von TOEI DOGA auf CAPTAIN FUTURE. Die daraus entstandene Fernsehserie war ein Lichtblick unter den japanischen Produktionen: Sorgfältig gestaltete Hintergründe, interessante Figuren und spannende Geschichten hoben sie aus dem fernsehüblichen Einerlei und machten sie auch für ein Publikum interessant, das dem BIENE MAJA-Alter entwachsen war. Die schon 1940 entstandenen Figuren wurden optisch so konzipiert, daß ihnen ihr Alter nicht anzumerken war; und die Storys waren schon damals auf dem Stand heutiger Space Operas wie STAR WARS.

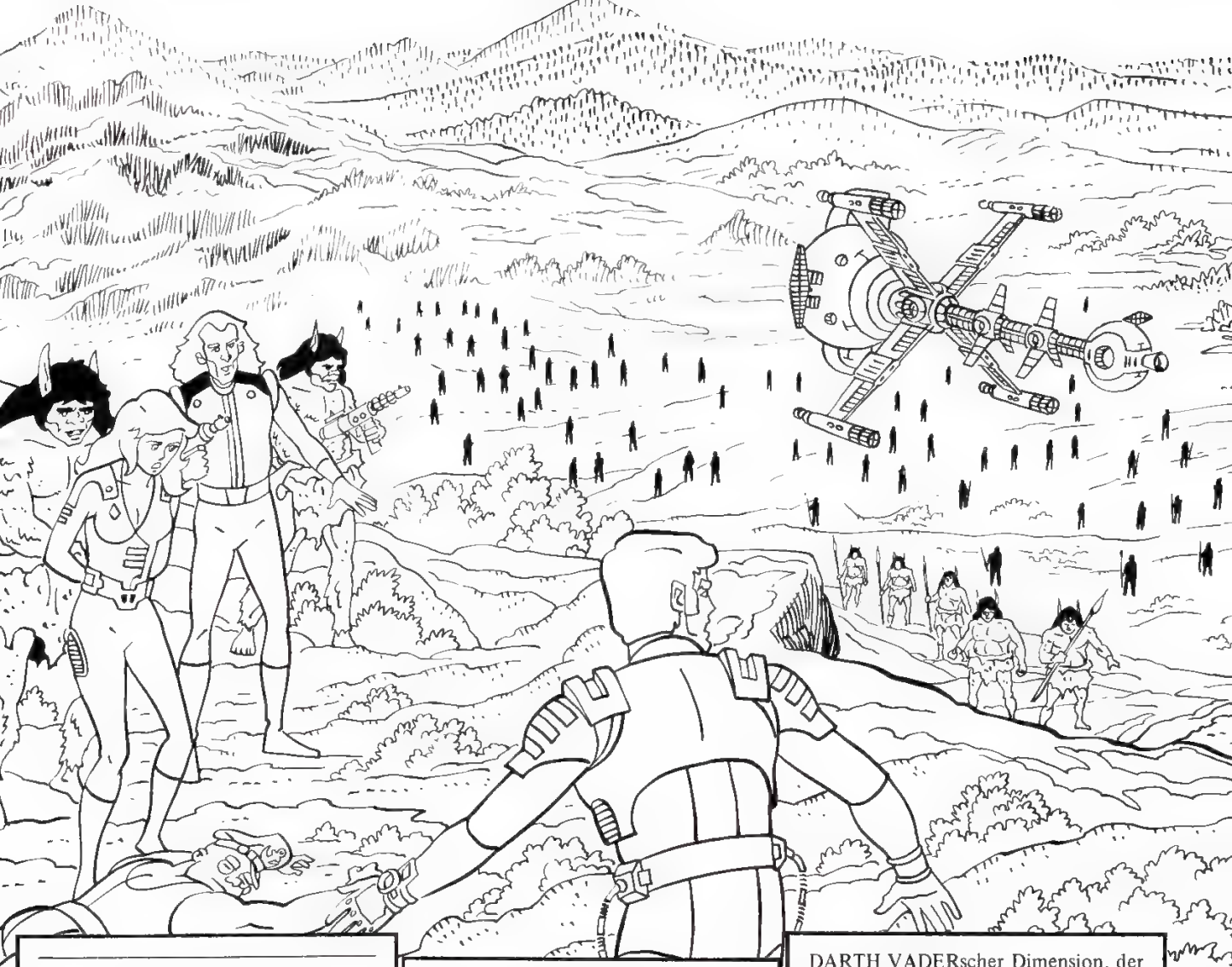
Verblüffende Erfolge

Der Bergisch Gladbacher BASTEI Verlag hatte die Comic-Rechte erworben und brachte parallel zum Start der Fensehserie im Sommer 1980 ein zweiwöchentliches Comic-Heft im Standard-Format heraus. Von Anfang an war der CAPTAIN FUTURE-Comic ein rein deutsches Produkt. Alle Storys werden von BASTEI-Autoren geschrieben, die Zeichnungen liefern BASTEI-Vertragszeichner und -Studios. Die Heftreihe richtete sich zuerst natürlich an die Fernsehzuschauer der CF-Serie, entwickelte aber bald schon eine unübersehbare Eigendynamik.

Doch der Reihe nach: Die Zeichnungen sind sicher nicht nach jedermanns Geschmack, aber allein deshalb schon interessant, weil ihr plakativ-bunter Stil eine absolute Ausnahme auf dem deutschen Comic-Markt ist. Auf den ersten Blick eher simpel wirkend, erkennt man ihre Qualität sofort, wenn man einmal versucht, sie nachzuzeichnen. Die bewußte Verwendung teilweise enorm verfremdender „Bonbonfarben" macht in jedem einzelnen Bild klar, daß CAPTAIN FUTURE ein künstliches Produkt ist und auch als solches verstanden werden will. Das hat nicht zuletzt einen erfreulichen padagogischen Aspekt: Da sich CF vor allem naturlich an eine Leserschaft bis 15 Jahre wendet, wird auch dem jüngsten FUTURE-Fan klar, daß hier nicht eine wie auch immer geartete Wirklichkeit, sondern eine „ausgedachte Geschichte" erzählt wird. Der Vorwurf, den man den Comics immer wieder macht, sie würden den Kindern falsche Realitäten vorgaukeln und sie „verderben", ist bei CF völlig unwirksam.

Und der Comic-Freund, der über „Gebrauchs-Grafik" nur verächtlich die Nase rümpft und nur künstlerische Produkte akzeptiert, sollte einmal ein Panel aus CAPTAIN FUTURE auf Diafilm fotografieren und großformatig an die Wand projizieren: Die Parallelen früheren Arbeiten Andy Warhols sind verblüffend!

Als das ZDF die erste Ausstrahlungsfolge beendete, gingen erwartungsgemäß auch die Verkaufszahlen der Heftreihe zurück. Doch sie hielt sich bis zur zweiten Sendefolge über Wasser und entwickelte sich dann völlig unerwartet dermaßen gut, daß die Serie auch ohne Fernsehunterstützung eine feste Einrichtung auf dem deutschen Comic-Markt wurde.



Überzeugende Storys

Das ist nicht zuletzt der Verdienst GÜNTER SCHÄFERS, der die Reihe ab der 16. Ausgabe als verantwortlicher Redakteur betreute. Es gelang ihm im Laufe der Zeit, einige Konzept-Änderungen durchzusetzen und hochklassige Autoren für die Serie zu gewinnen. So etwa HORST DIETER MARX, der für den WDR Episoden zu PAPA, CHARLIE HAT GESAGT... schrieb; oder JACKY DREKSLER, dessen MATTHIAS MÜSLI ein Bombenerfolg bei SWF 3 ist.

SCHÄFER nutzte auch seine guten Kontakte zur Fan-Szene und aktivierte Autoren wie SVEN O. KASSAU. Den von PERRY RHODAN bestens bekannten Rißzeichner MANUEL DE NAHARRO konnte er unlängst sogar dazu bringen, eine farbige Rißzeichnung von CAPTAIN FUTURES Raumschiff COMET anzufertigen.

Womit wir beim Thema „Leser-Service" wären, der in CAPTAIN FUTURE für BASTEI-Verhältnisse außergewöhnlich gut ist. Leserbriefseiten, CAPTAIN FUTURES Geheimarchiv und ähnliche Aktionen haben sicher zu einer stärkeren Bindung der Käufer an „ihr" Heft beigetragen.

Ein Problem bei Comic-Adaptionen von Fernsehreihen liegt immer darin, daß für's TV entwickelte Figuren nicht unbedingt für das Medium „Comics" geeignet sind. Auch hier konnte der engagierte Redakteur die Änderungen durchsetzen, die eine eigenständige Comic-Reihe erfordert. So wurde etwa das allzu züchtige Gewand von FUTURES Freundin JOAN LANDOR geändert, die Beziehung zwischen dem Captain und der Blondine wurde intensiviert, EZLLA GARNIE, „der Blasse", bekam eine heimliche Ehefrau verpaßt und vieles mehr.

Im Laufe der Zeit entstand auch ein Reservoir neuer ständiger Nebenfiguren, wie etwa der eitle Erdpräsident oder seine hübsche Tochter Susan, die es auf FUTURE abgesehen hat und an Durchtriebenheit JR aus DALLAS und ALEXIS aus dem DENVER-CLAN in nichts nachsteht. Absoluter Publikumsliebling aber wurde DER EXTERMINATOR, ein Erzschurke DARTH VADERscher Dimension, der böse Fiesling guter alter SF-Zeiten. Mit ihm trat – ganz neu für BASTEI – ein Verbrecher auf den Plan, der nicht am Ende jedes Abenteuers gefangen wird, sondern dem Titelhelden eine Niederlage nach der anderen zufügte. So etwas ist einfach interessanter als die übliche Böse-Buben-Story, bei der man auf der ersten Seite schon weiß, daß am Ende doch alles wieder in Butter ist.

All das trug mit dazu bei, einen Comic, der als reines Fernseh-Lizenzprodukt gestartet war, dauerhaft am Markt zu etablieren und ihm eine feste Fangemeinde zu bescheren. Das ist der richtige Weg, um zu zeigen, daß auch deutsche Teams in der Lage sind, Material zu produzieren, das auf dem hart umkämpften Markt der Comics mit Großauflage bestehen kann. Nichts gegen Lizenzausgaben europäischer und amerikanischer Spitzenserien – aber warum müssen wir eigentlich immer nur importieren? BASTEI ist auf dem richtigen Weg: Vielleicht reißen sich die Franzosen auch einmal so um deutsche Serien, wie wir uns heute um die französischen bemühen!

Stan Lee presents

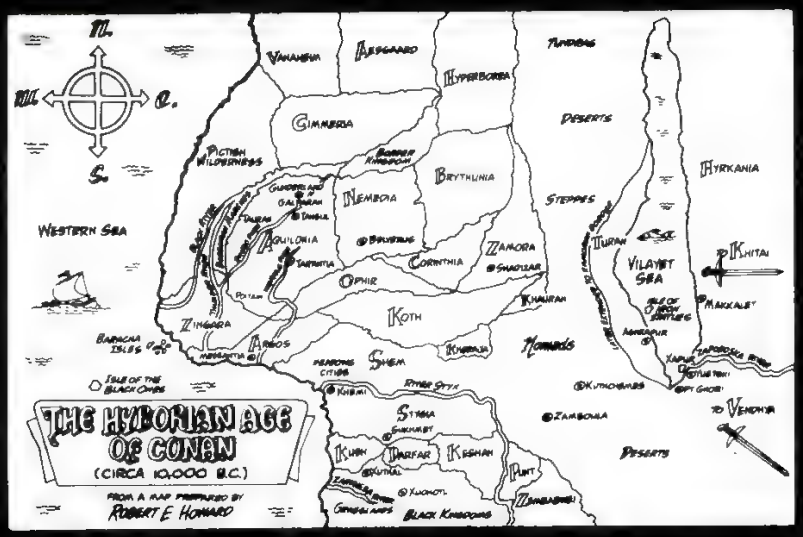
THE SAVAGE SWORD OF CONAN

TM

THE BARBARIAN

II. FOLGE

CONAN gelingt es, die Kozaken zu einer Furcht und Schrecken verbreitenden Bande zusammenzuschmieden, bevor er sich entschließt, nach Südosten an die Grenzen Vendhyas vorzustoßen.
Dort, als Kriegshäuptling des Afghuli-Stammes an den Ausläufern des Himeliasgebirges, bringt er sowohl die Vendhyaner als auch Yezdigerds Grenzverletzer, die die Expansionspolitik des Turanischen Königs einfrig bis an die Südostgrenze tragen, in ernste Bedrängnis.
Zu dieser Zeit dürfte Conan etwa 34 Jahre alt sein.



Text: Roy Thomas · Zeichner: John Buscema und Alfredo ALCALA
Übersetzung: Manfred Wüsthoff · Lettering: Doris Ballmann

Zhr Savage Sword of CONAN erscheint alle 6 Wochen in der Sprechblase, im Norbert Hethke Verlag. Copyright © 1982 by Conan Properties, Inc., all rights reserved. Published under Licence from Marvel Comics Group, a division of Cadence Industries Corporation.

„Wisse, oh Prinz, daß zwischen den Jahren, als die Ozeane ATLANTIS und deren strahlende Städte ertränkten und den Jahren des Aufstiegs der Söhne ARYAS ein Zeitalter existierte, in dem sich blühende Königreiche auf dem Erdball ausbreiteten, wie blaue Gewänder zwischen den Sternen: NEMEDIA, OPHIR, BRYTHUNIA, HYPERBOREA, ZAMORA mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den Türmen voller verwobener Geheimnisse; ZINGARA mit seinem Rittertum; KOTH, das an die Weidelander SHEMS grenzte; STYGIA mit seinen schattenhaften Gräbern; HYRHANIA, dessen Ritter Stahl, Seide und Gold trugen.
Aber das stolzeste Königreich der Welt war AQUILONIA, die Vormachtstellung im verträumten Westen ausübend. Hierher kam CONAN, der Cimmerianer, schwarzhaarig, finsterblickend, das Schwert in der Hand, ein Dieb und Totschlager von großer Melancholie und großer Fröhlichkeit – die juwelenbesetzten Throne der Erde mit seinen Füßen tretend.
Die Nemedianische Chronik

PART III DIE HEXEREI DES KHEMSA

IN DEM ENTSTANDENEN WIRRWARR BEMERKT NIEMAND, DASS GITARA, DIE DIENERIN DER DEVI, DURCH DAS GROSSE, BOGENFÖRMIGE TOR DES FORTS SCHLÜPFT...

... BIS SIE AN EINEM BESTIMMTEN ORT ÜBER DER STADT NAMENS PESHKHAURI ANGELANGT IST.
DANN MACHT SIE SICH MIT BERECHTLICHEM GESCHICK AN DEN ABSTIEG...

DANN STÖSST SIE EINEN LEISEN, SELTSAM KLINGENDEN SCHREI AUS.
FAST AUGENBLICKLICH TAUCHT NOCH ÜBER IHR EIN KOPF AN DER BRÜSTUNG AUF, UM SOGLEICH WIEDER ZU VERSCHWINDEN...

EIN SEIL LANDET VOR IHREN FÜSSEN.
SCHNELL UND SACHTE WIRD SIE DIE STEINERNE WAND HINAUFGEZOGEN...
... UM SIE HERUM HERRSCHT SCHWEIGEN.
DER MANN OBEN IST NICHT ERSTAUNT, GERADE EINE AUSGEWACHSENE FRAU HINAUFGEZOGEN ZU HABEN.
HALLO KHEMSA! WO IST KERIM SHAH?
ER SCHLÄFT UNTEN IM HAUS!
NEUIGKEITEN?
CONAN HAT DIE DEVI AUS DEM FORT ENTFÜHRT UND IN DIE BERGE VERSCHLEPPT!
KERIM SHAH WIRD SICH FREUEN, DIES ZU HÖREN!
KHEMSA ZEIGT NICHT DIE LEISESTE GEFÜHLSREGUNG BEI DEN KEUCHEND HERVORGESTOSSENEN WORTEN DES MÄDCHENS.
WARTE!
WIE?
SAGE DEM TURANIER NICHTS LASS UNS UNSER WISSEN SELBST AUSNUTZEN!
DER GOUVERNEUR IST INS GEBIRGE GERITTEN, ABER ER KÖNNTE EBENSOGUT EINEN GEIST JAGEN... UND ER HAT NIEMANDEN ERZÄHLT, DASS DIE DEVI ENTFÜHRT WURDE!
NIEMAND AUSSER UNS WEISS DAVON!
ABER WAS HABEN WIR DAVON? MEINE HERREN SANDTEN MICH, UM KERIM SHAH IN JEDER WEISE ZU HELFEN...
HILF DIR STATTDESSEN SELBST. SCHÜTTLE DEIN JOCH AB!
DU MEINST MEINEN HERREN UNGEHORSAM ZU SEIN?
DIE SCHWARZEN PROPHETEN VERRATEN?
SELBST IN DER DUNKELHEIT BEMERKT GITARA, WIE SEIN KÖRPER BEI DIESEM GEDANKEN ERZITTERT.

JA! WARUM EIN SKLAVE BLEIBEN UND SEINE MAGISCHEN KRÄFTE NUR FÜR ANDERE VERWENDEN, WENN SIE DIR SELBST NÜTZLICH SEIN KÖNNTEN?!
DAS IST VERBOTEN!
ICH GEHÖRE NICHT ZUM SCHWARZEN KREIS... NUR AUF BEFEHL DER MEISTER WAGE ICH ES, DAS WISSEN, DAS SIE MICH LEHRTEN, ANZUWENDEN.
ABER DU KANNST ES! ICH HABE EINEN PLAN, KHEMSA...
...UND ICH LIEBE DICH!
SELBST EIN EISBERG KÖNNTE DEN FLAMMEN IHRER LEIDENSCHAFT NICHT WIDERSTEHEN, DESHALB...
ICH WERDE ES TUN!
GUT! WIR WERDEN DEN AFGHULIS DIE DEVI WEGNEHMEN... UND EIN KÖNIGLICHES LÖSEGELD ERHALTEN!
WIR WERDEN REICHER SEIN, ALS WIR JE ZU TRÄUMEN WAGTEN!
WIR KÖNNEN KRIEGER ANWERBEN...
...DIE TURANIER AUS DEN BERGEN VERTREIBEN... UNSERE TRUPPEN NACH SÜDEN SCHICKEN... UND EIN NEUES KÖNIGREICH GRÜNDEN!
DANN KOMM!
WIR DÜRFEN KEINE ZEIT VERLIEREN.
ZUERST MÜSSEN WIR DAFÜR SORGEN, DASS DER GOUVERNEUR DIE GEFANGENEN NICHT GEGEN DIE DEVI AUSTAUSCHT...
SCHHHH...!
KERIM SHAH!
TÖTE IHN... DANN KANN ER UNS NICHT LÄSTIG WERDEN!
NEIN! ICH HABE SEIN SALZ GEGESSEN.
AUSSERDEM WIRD ER UNS NICHT STÖREN.
HIER ENTLANG...

ALS DIE VERSCHWÖRER VERSCHWUNDEN SIND, ERHEBT SICH DER MANN, DEN SCHWEISS VON SEINER STIRN WISCHEND.
VOR EINEM DOLCHSTOSS HAT ER KEINE ANGST; ABER KHEMSA FÜRCHTET ER MEHR ALS DAS GIFTIGSTE REPTIL.
LEUTE, DIE AUF DÄCHERN KOMPLOTTE SCHMIEDEN, SOLLTEN IHRE STIMMEN SENKEN!
NUN, DA SICH KHEMSA GEGEN SEINE HERREN WENDETE UND ER MEINE EINZIGE VERBINDUNG ZU DEN SCHWARZEN PROPHETEN WAR...
...WERDE ICH DAS SPIEL AUF MEINE WEISE FORTSETZEN.
„AN KHOSRU KHAN, GOUVERNEUR VON SECUNDERAM, KÖNIGREICH TURAN...
DER CIMMERIANER CONAN HAT DIE DEVI IN DIE DÖRFER DER AFGHULIS VERSCHLEPPT.

DIES IST UNSERE CHANCE, DIE DEVI IN UNSERE GEWALT ZU BEKOMMEN. ETWAS, DAS SICH KÖNIG YEZDIGERD SCHON LANGE WÜNSCHT.
SCHICKE UNVERZÜGLICH DREITAUSEND REITER...
ICH TREFFE DICH IM TAL VON GURASHAH MIT EINHEIMISCHEN FÜHRERN."
ER HAT DEN BRIEF MIT EINEM NAMEN UNTERSCHRIEBEN, DER IN KEINSTER WEISE AN KERIM SHAH ERINNERT.

DIE VERLIESE PESH-KHALUPIS SIND VOM REST DER STADT DURCH EINE MASSIVE MAUER MIT EINER EISENBESCHLAGENEN TÜR ABGETRENNT.
DER WÄCHTER GÄHNT NUR, ER DÖST NICHT... GLAUBT ER WENIGSTENS...
PLÖTZLICH STEHT EIN MANN MIT LEUCHTENDEN AUGEN VOR IHM.
WER IST DA?
WAS IST DEINE PFLICHT, KRIEGER?
WARUM... DAS TOR ZU BEWACHEN!
LÜGE! DU BIST VERPFLICHTET, MIR ZU GEHORCHEN.
DU WARST MIR IN DIE AUGEN GESEHEN. DEINE SEELE GEHÖRT NICHT MEHR DIR SELBST!
ÖFFNE DAS TOR!
JA...
BITTE IHN, UNS PFERDE ZU HOLEN KHEMSA.
NICHT NÖTIG.
ICH BRAUCHE DICH NICHT MEHR.
TÖTE DICH!
JA..
WIE IN TRANCE LEHNT DER KRIEGER SEINEN SPEER GEGEN DIE MAUER...
...DANN SETZT ER DIE SPITZE AUF SEINE RIPPEN UND LEHNT SICH LANGSAM DAGEGEN...
...BIS ER NACH VORNE FÄLLT UND DIE LANZE SEINEN KÖRPER DURCHDRINGT...
...WIE EIN GRÄSSLICHER STIEL, DER AUS SEINEM RÜCKEN WÄCHST.

DAS MÄDCHEN STARRTE IN KRANKHAFTER FASZINATION AUF DIESE SZENE. JETZT NIMMT KHEMSA IHRE HAND...
...UND FÜHRT SIE DURCH DAS TOR IN DEN DAHINTERLIEGENDEN GEFANGENENTRAKT.
DIE WACHE IM INNEREN AHNT NICHTS... BIS ES ZU SPÄT IST.
WER ZUM TEUFEL..?
WER IMMER DU BIST, ICH WERDE...
KHEMSA VERSCHWENDET GERNE ZEIT NICHT MIT HYPNOSE. DENNOCH ERSCHEINEN AUCH DIESE HANDLUNGEN DEM MÄDCHEN WIE HEXEREI.
ER FEGT DEN SPEER ZUR SEITE WIE EINEN STROHHALM...
...MIT DER ANDEREN HAND SCHEINT ER DEN HALS DES KRIEGERS LEICHT ZU BERÜHREN, WIE IM VORÜBERGEHEN.
DER WÄCHTER VERDREHT SCHWEIGEND SEIN GESICHT...
...DER KOPF HÄNGT NUN AUF SEINEM GEBROCHENEN GENICK.
LAUTLOS NÄHERT SICH KHEMSA EINER METALLTÜR...
...DIE SICH MIT EINEM SCHAUERLICHEN GERÄUSCH NACH INNEN BIEGT...
...UNTER DER LEICHTEN BERÜHRUNG SEINER OFFENEN HAND!

EIN ZENTNERSCHWERER RAMMBOCK HÄTTE SIE NICHT GRÜNDLICHER ZERSCHMETTERN KÖNNEN.
KHEMSA IST TRUNKEN VOR FREIHEIT UND DEM BEWEIS SEINER MAGISCHEN KRÄFTE.

EISENGITTER ZEICHNEN SICH UNDEUTLICH AB...
... DIE HÄNDE, DIE SICH AN IHNEN FESTKLAMMERN, GEHÖREN AFGHULISCHEN BERGBEWOHNERN.

SCHWEIGEND BLEIBT KHEMSA STEHEN UND STARRT IN DIE FINSTERNIS...
... VON WO FUNKELNDE AUGEN SEINEN BLICK MIT BRENNENDER INTENSITÄT ERWIDERN.

DANN VERSCHWINDET SEINE HAND FÜR EINE SEKUNDE IN SEINEM GEWAND...

...ALS SIE WIEDER AUFTAUCHT, UMKLAMMERT SIE EINEN HAUFEN GLITZERNDEN STAUBES.

...DEN ER ZU BODEN FALLEN LÄSST. AUGENBLICKLICH ZISCHT EINE GRÜNE FLAMME EMPOR...

... DIE SOFORT WIEDER ERSTIRBT. ABER DAS GLÜHEN HÄLT AN. EIN ZITTERNDER GRÜNER FEUERBALL PULSIERT ZU KHEMSAS FÜSSEN.
UNTER DEN FURCHTSAMEN BLICKEN DER BERGBEWOHNER SCHWILLT ER IMMER WEITER AN...

... UM SICH DANN IN LEUCHTEND GRÜNEN RAUCH ZU VERWANDELN, DER LANGSAM ZU DEN GEFANGENEN EMPORSTEIGT.
BÄRTIGE LIPPEN ÖFFNEN SICH, ABER KEIN LAUT ENTFÄHRT IHNEN, ALS DIE GRÜNE WOLKE SICH DURCH DIE GITTER SCHLÄNGELT.

AUS DEN NEBELARTIGEN SCHLEIERN ERTÖNEN WÜRGENDE SCHREIE...
... WIE DAS KEUCHEN VON MÄNNERN, DIE UNTER DIE WASSEROBERFLÄCHE GEDRÜCKT WERDEN.

DAS IST ALLES.

ALS SICH DIE WOLKEN AUFLÖSEN, SIEHT DAS MÄDCHEN DIE UMRISSE VON SIEBEN AM BODEN LIEGENDEN GESCHÜPFEN.
UND JETZT, MEINE LIEBE, BESTEIGEN WIR EIN ROSS, SCHNELLER ALS JEDES, DAS IN EINEM STERBLICHEN STALL GEBOREN WURDE.

NOCH VOR MORGENGRAUEN SIND WIR IN AFGHULISTAN...
...UND AUF JEDEN, DER UNS IM WEGE STEHT, WARTET DAS TOR ZUR HÖLLE!

PART IV DURCH DIE WILDEN BERGE

NIEMALS WIRD YASMINA KÜNFTIG IN DER LAGE SEIN, DIE EINZELHEITEN IHRER WAHNWITZIGEN ENTFÜHRUNG ZU SCHILDERN.
ALS SIE WIEDER ZU BESINNUNG KOMMT, JAGT CONANS BARBARISCHER HENGST AUF DIE HÜGEL JENSEITS PESHKHAURIS ZU.
UND SIE... DIE DEVI VON VENDHYA, IN DEN GOLDENEN KÖNIGREICHEN SÜDLICH HYRKANIENS FAST WIE EINE GÖTTIN VEREHRT... WINDET SICH HILFLOS UNTER CONANS EISERNEM GRIFF!

ENDLICH FINDET SIE IHRE STIMME WIEDER:
HIRNLOSER HUND! DAFÜR ZAHLST DU MIT DEINEM LEBEN!
WO BRINGST DU MICH HIN?
IN DIE DÖRFER AFGHULISTANS. WOHIN SONST?

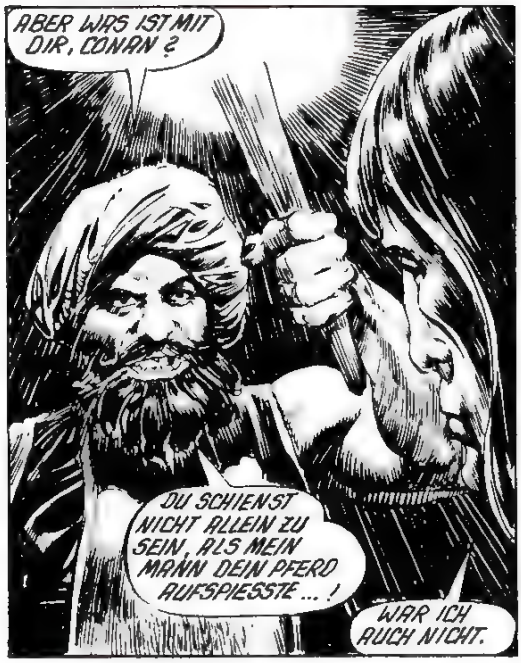
MAN WIRD EINE ARMEE AUSSENDEN, UM DICH UND DEINE TEUFELSBRUT ZU HÄNGEN!
HAH! DER GOUVERNEUR HAT UNS BEREITS SEINE REITER AUF DEN HALS GEHETZT!
BEI CHROM! WIR WERDEN IHNEN EINE FRÖHLICHE JAGD LIEFERN!

SCHWEIGSAM GEWORDEN, SETZT ER SIE IN EINE ETWAS KOMFORTABLERE LAGE ZWISCHEN SEINEN ARMEN. IHRE BEFREIUNGSVERSUCHE AMÜSIEREN IHN NUR.
IHRE LEICHTEN SEIDENGEWÄNDER SIND DURCH IHRE HEFTIGEN BEWEGUNGEN ETWAS DURCHEINANDER GERATEN.
SCHLIESSLICH KOMMT SIE ZU DEM SCHLUSS, DASS EINE VERÄCHTLICHE UNTERWERFUNG IHRER WÜRDE BESSER ZU GESICHT STEHT...
...SO VERFÄLLT SIE IN SCHMOLLENDES SCHWEIGEN.

BALD WIRD IHR ZORN VON FURCHT ABGELÖST, ALS SIE DIE MÜNDUNG DES ZHAIBAR-PASSES ERREICHEN...
...DER SICH MIT SEINEN SCHWARZEN FELSWÄNDEN FINSTER UND DROHEND VOR IHNEN AUSBREITET...
...ALS HÄTTE EIN GIGANTISCHES MESSER DIESEN WEG IN DAS HARTE FELSGESTEIN GESCHNITTEN.
OBWOHL DER PFAD FINSTERER IST ALS HASS, FINDEN CONAN UND SEIN ROSS DEN WEG, SELBST BEI NACHT.
DANN JEDOCH, ALS SIE IN EINE SCHLUCHT AM ANDEREN ENDE DES PASSES EINBIEGEN...
...ZISCHT EIN SPEER DURCH DIE LUFT UND TRIFFT DEN GROSSARTIGEN HENGST!
CROMS TEUFEL!
WIEEEE
NOCH WÄHREND DES STURZES SPRINGT CONAN, DAS MÄDCHEN IN DEN ARMEN, AB...
...UM WIE EINE KATZE AUF DEN FÜSSEN ZU LANDEN!
BLEIB IN DIESER FELSSPALTE, WENN DIR DEINE KÖNIGLICHE HAUT LIEB IST!
A..ABER WO...?
RÜHR DICH NICHT, VERDAMMT!
HA!!!

YASMINA SIEHT IHN KAUM SPRINGEN, ALS ER AUCH SCHON MIT EINEM GERÄUSCH SPLITTERNDER KIEFERKNOCHEN VON CONANS MASSIVEM ARM GESTOPPT WIRD.
DANN, EIN ZWEIMALIGES AUFBLITZEN VON STAHL MIT FURCHTBARER, HAMMERARTIGER GESCHWINDIGKEIT...
... EINEN AUGENBLICK HERRSCHT STILLE, BIS...
WAS IST LOS, IHR HUNDE? IHR WEICHT ZURÜCK..?
VORWÄRTS, PACKT SIE !!
YAR AFZAL !
BIST DU ES ?
DU HIER, CIMMERIANER ?
JA ! KOMM RUNTER, DU ALTES KAMPFROSS !
SIEHT AUS, ALS HÄTTE ICH EINEN DEINER MÄNNER ERSCHLAGEN!
ZWISCHEN DEN FELSEN ENTSTEHT PLÖTZLICH BEWEGUNG...
... WILDE, ZERLUMPTE MÄNNER MIT WÖLFISCHEN AUGEN UND DROHENDEN WAFFEN IN IHREN FÄUSTEN.

WEN JAGST DU HIER MITTEN IN DER NACHT, AFZAL ?
WER WEISS, WER ALLES BEI DUNKELHEIT DIESEN PASS HOCHKLETTERT?
WIR WAZULIS ... WIR SIND NACHTADLER !


ABER WAS IST MIT DIR, CONAN ?
DU SCHIENST NICHT ALLEIN ZU SEIN, ALS MEIN MANN DEIN PFERD AUFSPIESSTE ... !
WAR ICH AUCH NICHT.

ICH HABE EINE GEFANGENE.
BEI DEN AUGEN ASURAS !

ICH WOLLTE SIE MIT NACH AKSHULISTAN NEHMEN. ABER NACHDEM DU MEIN PFERD TÖTEN LIESSEST...
... UND DIE KSHATRIYER MIR DICHT AUF DEN FERSEN SIND ...

DANN KOMM MIT UNS ! WIR HABEN PFERDE IN DER SCHLUCHT VERSTECKT.
IN DER DUNKELHEIT KANN UNS NIEMAND FOLGEN.
SIE SIND DICHT HINTER DIR, SAGTEST DU ?
SO DICHT, DASS ICH BEREITS DAS TROMMELN DER PFERDEHUFE HÖREN KANN!

SCHÄTZE, BALD WIRD HIER DIE HÖLLE LOS SEIN!
CONAN FÜHLT, WIE DAS MÄDCHEN ERZITTERT, ALS DER WIND DURCH DIE SCHLUCHTEN HEULT...
...EINE ART BEBEN, DEM SELBST EIN ZERLUMPTER MANTEL ABHELFEN KANN.
SIE IST VIEL ZU ÄNGSTLICH, UM AN UNGEHORSAM ZU DENKEN.
DANN, AUF DEM HÜGEL DES MANNES, DEN CONAN TÖTETE...
... HUSCHENDEN PHANTOMEN GLEICH, REITEN SIE VON DANNEN.
YASMINA HAT SICH WOHLIG IN DIE ARME IHRES ENTFÜHRERS GESCHMIEGT...
... DAS TROMMELN DER HUFE UND DAS KNARREN DER SÄTTEL BEGLEITEN IHREN TRAUM.
UND IN DIESEM TRAUM, NACHDEM MAN SIE AUF ETWAS WEICHES GELEGT HATTE, HÖRT SIE AFZAL LACHEN:
„EIN GUTER PREIS, CONAN... EINES AFGHULI-HÄUPTLINGS WÜRDIG!"
CONAN ANTWORTET GRIMMIG: „NICHT FÜR MICH. MIT DIESER FRAU WERDE ICH DAS LEBEN VON SIEBEN MEINER UNTERFÜHRER ERKAUFEN!"
SPÄTER WEISS SIE NICHT MEHR, OB SIE DIES NUR GETRÄUMT HAT, ODER NICHT.

wird fortgesetzt

FORTSETZUNG VON SEITE 8

INZWISCHEN BAHNT STORM SICH MÜHSAM EINEN WEG DURCH DEN DSCHUNGEL. ER KOMMT NUR LANGSAM VORAN .
...HINTER JEDEM BAUM KANN EINE GEFAHR STECKEN !
SCHLIESSLICH ERREICHT ER DAS GRENZGEBIET DER MANATECS.
EIN ALTER STAU-DAMM! WIE IN GÖTTES NAMEN KOMME ICH DA RÜBER? DIE VÖGEL! NATÜRLICH!!
SICH AN DER KLEINSTEN UNEBENHEIT DER FELSWAND KLAMMERND, BEGINNT STORM SEINE RISKANTE BESTEIGUNG..
DAS SCHEINT MIR HOCH GENUG
15

STUNDEN SPÄTER ...
DAS DING LÄSST SICH KAUM STEUERN! ICH VERLIERE AN HÖHE!
EINE PRIMITIVE KONSTUKTION, ABER HOFFEN WIR, DASS ES HÄLT. EIN FLINKER ABSPRUNG UND LOS!
MIT ÄUSSERSTER KRAFT GELINGT ES STORM, DEN GLEITER UNTER KONTROLLE ZU BEKOMMEN UNTER DEN ERSTAUNTEN BLICKEN EINIGER WACHEN ÜBERFLIEGT ER DEN STAUDAMM
DA! EIN FLIEGENDER TEUFEL! SCHIESST!!

DOCH BEVOR DIE ÜBERRUMPELTEN BEWACHER REAGIEREN KÖNNEN, IST STORM AN IHNEN VORBEI.

UNTER IHM TAUCHT DIE STADT DER MANATECS AUF.
DIE RAKETEN! ES SIND DIESELBEN WIE DIE, DIE ICH IN YUCANS LAGER SAH! DAS WÜRDE BEDEUTEN...

KRKRRR
VERDAMMT, DER GLEITER!
16

ALS STORM NACH OBEN SIEHT.
EIN KONDOR? WAS FÜR EIN TIER!
BINNEN WENIGER SEKUNDEN IST DER GLEITER IN STÜCKE GERISSEN! MIT ENORMER GESCHWINDIGKEIT LANDET ER IM WASSER...
UND TAUCHT KURZ DARAUF WIEDER AUF. ABER ER IST SCHON ENTDECKT WORDEN...
VERDAMMT! DIE GANZE STADT IST HINTER MIR HER! ICH MUSS HIER WEG!
GREIFT IHN!
TAUSEND THRALS FÜR DEN MANN, DER MIR SEINEN KOPF BRINGT!
13

STORM VERSUCHT SCHWIMMEND DEM PFEILREGEN ZU ENTKOMMEN.
ER ENTWISCHT! ZU DEN BOOTEN!
IN KÜRZESTER ZEIT NEHMEN DIE MANATECS DIE VERFOLGUNG AUF..
SCHNELLER! GLEICH HABEN WIR IHN!
ICH MUSS ANS UFER! HIER SCHAFF ICH'S NICHT.
DURCH DEN DICKEN SCHLAMM WATEND, ERREICHT STORM DAS UFER.
ABER..
HALT, DU HUND! EINE FALSCHE BEWEGUNG UND WIR ERÖFFNEN DAS FEUER!
78

STORM IST VON ALLEN SEITEN EINGESCHLOSSEN...
ERGIB DICH! DU KANNST NIRGENDS MEHR HIN!
ER WIRD IN DIE STADT DER MANATECS GEFÜHRT...
DAS NÄCHSTE OPFER FÜR QUADRO!
...UND INS GEFÄNGNIS GEWORFEN.
HIER KOMMST DU NICHT MEHR RAUS, AUSSER UM ZU STERBEN!
DOCH DA IST NOCH JEMAND...
SEI GEGRÜSST, MEIN FREUND! MEIN NAME IST HUATL!
HUATL!
19

INDESSEN KÄMPFT ROTA EINEN EINSAMEN KAMPF MIT DEM TOD. KAI SITZT BEI IHR.
DU DARFST NICHT STERBEN! ICH MUSS MEINEN VATER ÜBERZEUGEN KÖNNEN.
VATER, ES BLEIBT IHR NUR NOCH WENIG ZEIT!
SCHWEIG! ICH HABE EINE GUTE FRAU FÜR DICH GEFUNDEN. LASS TUAPA KOMMEN!
EIN MÄDCHEN TRITT IN DEN SAAL...
DU DENKST DOCH NICHT ETWA, DASS ICH SIE HEIRATE?!
GENUG! DIE FEIERLICHKEIT WIRD BEIM NÄCHSTEN BESUCH DER GÖTTER STATTFINDEN, NACH DEM DUELL!
IN DER NACHT...
ER TRÄGT DAS AMULETT NOCH AM HALS!
ABER ES IST DIE EINZIGE MÖGLICHKEIT...
DOCH...
AAH!
DU MIESER VERRÄTER!
20

WIRD FORTGESETZT

epic

ist da! Das neue, große COMIC-Magazin für FANTASY + SCIENCE FICTION in DEUTSCHER SPRACHE!

EPIC, die COMIC-Sensation aus Amerika! Jetzt erstmals in DEUTSCHER SPRACHE. Alle acht Wochen neu — bei Ihrem Zeitschriftenhändler! Auf 80 Seiten präsentiert Ihnen CONDOR anspruchsvolle ACTION-COMICS für ERWACHSENE. Gezeichnet und getextet von international bekannten und renommierten COMIC-Künstlern aus Europa und aus den USA.

Im 80seitigen **EPIC Nr. 2** finden Sie auf 64 Farbseiten außergewöhnliche ACTION-COMICS wie **SOLARPLEXUS, HOMESPUN, ELRIC, ELEFANTEN-GRAS, SIEGFRIED,** die einzigartige **METAMORPHOSIS SAGA** u. v. m.

Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler nach dem neuen **EPIC!**

Sollte das Exemplar **EPIC** bei Ihrem Zeitschriftenhändler bereits vergriffen sein, so bestellen Sie es bitte unter Beifügung von DM 6,— in Briefmarken (inkl. Drucksachen-Porto und Verpackung) direkt bei CONDOR VERLAG GMBH & CO., Leser-Service, Postfach 64 01 66, D-6000 Frankfurt 64!

Nr. 2 — Einführungspreis: nur DM 5,— Schweiz Fr. 5.— Österreich S. 40.—
Jetzt alle acht Wochen neu! DEUTSCHE AUSGABE — Erstveröffentlichung!
Das COMIC-Magazin für FANTASY + SCIENCE FICTION
epic
COMIC-Kunst für Erwachsene
80 Seiten ACTION-COMICS für Anspruchsvolle!
CONDOR VERLAG
Auf 64 Farbseiten: Rick Veitchs SOLARPLEXUS
M. Moorcocks ELRIC
W. Pinis HOMESPUN
J. P. Starlins METAMORPHOSIS SAGA
C. Russells einzigartiger SIEGFRIED u.v.m.
ELEFANTENGRAS
M. Hempels

NICK

Ein Weltraum-Epos
von Hansrudi Wäscher